DIZIONARI ILLUSTRATI MONDADORI

FUMETTO

Franco Fossati è giornalista professionista con una lunga esperienza nello studio e nella produzione di fumetti. Dal 1980 al 1985 è stato responsabile delle sceneggiature disneyane realizzate in Italia e ha al suo attivo numerosi volumi sulla letteratura popolare.

I GRANDI PERSONAGGI DEL FUMETTO MONDIALE E LA LORO STORIA DAL DEBUTTO ALLE PIU' RECENTI TRASFORMAZIONI; I PIU' IMPORTANTI AUTORI E DISEGNATORI E LE RIVISTE CHE HANNO DIFFUSO I COMICS IN OGNI ANGOLO DEL MONDO.

LA PIU' COMPLETA E AGGIORNATA ENCICLOPEDIA DEL FUMETTO, ARRICCHITA DA PIU' DI 700 ILLUSTRAZIONI E DI FACILE CONSULTAZIONE.

UN'OPERA INDISPENSABILE PER OGNI APPASSIONATO.

Lire 60.000

ISBN 88-04-35544-1

DIZIONARI ILLUSTRATI MONDADORI

FUMETTO

DIZIONARI ILLUSTRATI MONDADORI

FUMETTO

Questo dizionario enciclopedico si propone di offrire un completo e aggiornato repertorio del fumetto mondiale. Presenta oltre 600 personaggi, descritti dalla fase della loro ideazione alle più recenti trasformazioni.
Molte voci sono dedicate a tutti quei disegnatori e sceneggiatori che hanno contribuito nell'arco di un secolo a fare del fumetto una forza creativa autonoma, tanto da influenzare il cinema, la letteratura, le arti figurative in generale.
Ampio spazio è riservato alle riviste più significative che hanno diffuso i comics in ogni angolo del mondo e a esaurienti mappe storiche sulla nascita e l'evoluzione del fumetto nei principali paesi.
Numerose pagine approfondiscono vari filoni – dall'Umorismo all'Avventura, dalla Fantascienza all'Horror, dall'Erotico al Poliziesco, dalla Satira al Western – e affrontano temi specifici come il fumetto rosa, i protofumetti, lo sport, l'underground.
Scritto con linguaggio chiaro e semplice, questo volume può essere letto anche dai ragazzi, ma si rivolge prevalentemente agli adulti, soprattutto ai "vecchi" lettori di fumetti che vorrebbero conoscere qualche segreto sugli eroi preferiti della loro infanzia.
Arricchita da più di 700 illustrazioni, quest'opera rappresenta la più organica e aggiornata enciclopedia del fumetto.

Questo dizionario enciclopedico si propone di offrire un completo e aggiornato repertorio del fumetto mondiale. Presenta oltre 600 personaggi, descritti dalla fase della loro ideazione alle più recenti trasformazioni.
Molte voci sono dedicate a tutti quei disegnatori e sceneggiatori che hanno contribuito nell'arco di un secolo a fare del fumetto una forza creativa autonoma, tanto da influenzare il cinema, la letteratura, le arti figurative in generale.
Ampio spazio è riservato alle riviste più significative che hanno diffuso i comics in ogni angolo del mondo e a esaurienti mappe storiche sulla nascita e l'evoluzione del fumetto nei principali paesi.
Numerose pagine approfondiscono vari filoni – dall'Umorismo all'Avventura, dalla Fantascienza all'Horror, dall'Erotico al Poliziesco, dalla Satira al Western – e affrontano temi specifici come il fumetto rosa, i protofumetti, lo sport, l'underground.
Scritto con linguaggio chiaro e semplice, questo volume può essere letto anche dai ragazzi, ma si rivolge prevalentemente agli adulti, soprattutto ai "vecchi" lettori di fumetti che vorrebbero conoscere qualche segreto sugli eroi preferiti della loro infanzia.
Arricchita da più di 700 illustrazioni, quest'opera rappresenta la più organica e aggiornata enciclopedia del fumetto.

Franco Fossati è giornalista professionista con una lunga esperienza nello studio e nella produzione di fumetti. Dal 1980 al 1985 è stato responsabile delle sceneggiature disneyane realizzate in Italia e ha al suo attivo numerosi volumi sulla letteratura popolare.

Lire 60.000

FRANCO FOSSATI

FUMETTO

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

Il materiale illustrativo proviene dall'archivio di Franco Fossati, mentre i copyright delle singole illustrazioni appartengono ai rispettivi autori e/o ai rispettivi editori. L'autore e l'editore assicurano di aver fatto il possibile per non incorrere in errori e dimenticanze, anche se non sempre è stato possibile, soprattutto per certi vecchi personaggi stranieri, stabilire una corretta attribuzione. L'autore e l'editore si scusano con i relativi detentori per errori o eventuali omissioni, assolutamente involontarie, che verranno rimediate nelle future edizioni.

Redazione: Richard Pierce
Art Director: Giorgio Seppi
Progetto grafico: Fulvio Ariani
Segreteria di redazione: Elda Scarsetto

Un ringraziamento particolare va a Luigi F. Bona (che ha contribuito alla ricerca iconografica) e a Maurizio Costa (che ha contribuito in maniera determinante alle voci relative ad autori e personaggi giapponesi).

Creazione Libri Illustrati
Prima edizione: settembre 1992

ISBN 880435544-1

Finito di stampare nel mese di settembre 1992 presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Stabilimento di Verona
Printed in Italy

PREFAZIONE

Anche se non mancano precursori illustri (come lo svizzero Rodolphe Töpffer, il tedesco Wilhelm Busch, creatore tra l'altro di Max und Moritz, la serie inglese Ally Sloper, realizzato nel 1867 da Charles Henry Ross, lo statunitense James Swinnerton e il francese Georges Colomb, che nel 1889 diede vita a La famille Fenouillard*), i fumetti sono nati alla fine del secolo scorso con Yellow Kid, un monello brutto e irreverente creato dallo statunitense Richard F. Outcault.*
Pubblicati sui quotidiani e rivolti prevalentemente agli adulti (e solo in un secondo momento scritti e pensati per bambini e ragazzi), i fumetti stanno quindi per compiere cent'anni di "vita". Non sempre facile, visto che non sono mancate le difficoltà: i sospetti da parte della cosiddetta cultura ufficiale e le periodiche accuse di genitori ed educatori, che spesso hanno ritenuto i fumetti diseducativi o peggio.
Mentre giovani e giovanissimi sono distratti dalla musica e dai videogiochi, dai computer e dai disegni animati giapponesi, in questi ultimi anni abbiamo assistito a un nuovo interesse verso i fumetti soprattutto da parte dei lettori adulti. Si sono moltiplicate le manifestazioni specializzate, come il prestigioso Salone internazionale dei comics di Lucca, un punto di incontro obbligato per quanti operano nel settore: autori, editori, critici e "semplici" lettori. Sono stati pubblicati volumi critici e antologici, enciclopedie e dizionari illustrati come questo, edizioni filologicamente ineccepibili e ristampe anastatiche. Così come si sono moltiplicate le librerie specializzate, fanzines *e riviste amatoriali. E poi c'è il fenomeno del collezionismo delle vecchie riviste e delle tavole originali o dei lucidi dei disegni animati, tanto che nel 1992 si sono svolte aste milionarie alla Christie's di Roma e alla Rerum di Milano.*
Certo non tutti i fumetti sono arte. Come del resto non lo sono né tutti i quadri né tutti i film. Ma non bisogna dimenticare che grandi registi come Federico Fellini e Alain Resnais ammettono di essersi ispirati proprio ai fumetti per la tecnica narrativa di alcuni loro film. Che Italo Calvino ha usato il taglio narrativo dei fumetti in alcune sue opere e che Dino Buzzati ha disegnato uno dei suoi libri, Poema a fumetti. *Che Art Spiegelman ha vinto il premio Pulitzer nel 1992 con il suo Maus e che molti autori della Pop Art (basti pensare a Roy Lichtenstein) si sono ispirati proprio alle vignette della cosiddetta letteratura per immagini. Senza dimenticare che da quando, nel 1967, il prestigioso Louvre ha aperto le sue sale a una grande esposizione di fumetti si sono moltiplicate mostre e iniziative culturali. Nel 1974 è stato inaugurato a Greenwich, una cittadina nei pressi di New York, un museo espressamente dedicato ai fumetti. E altri sono sorti a Tokyo, ad Angoulême (Francia) e a Bruxelles. Non male, per dei "semplici" fumetti.*
A quasi cent'anni dalla nascita ufficiale dei fumetti, questo Dizionario illustrato del fumetto *si propone di fare il punto su autori, serie e personaggi di tutto il mondo, più o meno famosi, tutti importanti per una ragione o per l'altra, senza trascurare le maggiori riviste.*
Elemento di grande novità del Dizionario *è costituito dall'inserimento di lemmi relativi a ben 27 paesi e di 23 box che approfondiscono vari generi o particolari aspetti del mondo fumettistico. Un dizionario illustrato, insomma, da consultare ma anche da leggere dalla prima pagina all'ultima.*

GUIDA ALLA LETTURA

Questo *Dizionario illustrato del fumetto* comprende, in ordine alfabetico, voci contrassegnate con un loro simbolo e relative a:

- ● autori
- ◆ personaggi e serie
- ■ paesi
- ★ riviste.

I nomi seguiti da asterisco rimandano ai rispettivi lemmi.
Occorre tener presente che i personaggi sono stati indicati, come solitamente accade, con nome e cognome (quindi bisogna cercare Mickey Mouse e non Mouse, Mickey) oltre che con il loro nome originale (Donald Duck e non Paperino).
I 27 paesi trattati sono stati collocati secondo il loro nome originale e non con quello con il quale sono comunemente conosciuti in Italia. Talvolta i due nomi sono identici. Ma dove esiste una differenza sostanziale, vi è un rimando (es.: Cina vedi Zhonghua Renmin Gongheguo). Il *Dizionario illustrato del fumetto* comprende anche 23 box tematici o relativi a particolari aspetti del mondo del fumetto. Per un elenco di tutti i box, vedi pagina 288.

a

♦ ABBIE AN'SLATS

Ambientata nell'immaginaria Crabtree Corners, una cittadina di provincia statunitense legata alle buone tradizioni di una volta, di cui fa una garbata satira, questa serie è stata iniziata nel 1937 da Al Capp•, piú famoso come creatore di Li'l Abner•, e dal disegnatore Raeburn Van Buren, che l'ha continuata fino alla fine (30 gennaio 1971), mentre dopo i primi nove anni Al Capp è stato sostituito dal fratello Elliot Caplin. Tra gli interpreti di questo fumetto, che non ha mai avuto fortuna in Italia, possiamo ricordare Abbie Scrapple, un'anziana zitella brusca e un po' scorbutica ma dal cuore d'oro, suo nipote Slats, tipico ragazzotto di campagna e quintessenza del bravo ragazzo biondo e atletico, tutto casa e famiglia, e il simpatico e ironico Bathless Groggins, decisamente allergico a farsi il bagno e personaggio-chiave di numerose storie.

♦ ABIE THE AGENT

Apparso saltuariamente come personaggio secondario nelle strisce di Desperate Desmond, realizzate da Harry Hershfield a partire dal 1910, Abe Mendel Kabibble, venditore di auto usate a New York, che ama pomposamente definirsi presidente della Complex Auto Co., ha una serie tutta sua dal 2 febbraio 1914 a metà degli anni Trenta. Se i Katzenjammer Kids• erano la caricatura degli immigrati tedeschi negli Stati Uniti e Happy Hooligan• quella degli immigrati irlandesi, questo fumetto è uno dei primi a spezzare davvero una lancia a favore delle minoranze, senza ironie né pregiudizi.
Dotato di grande autoironia e di un senso dell'umorismo alla Woody Allen e alla Mel Brooks, l'ebreo Abie è quotidianamente impegnato in buffe avventure legate al mondo degli affari e della politica vista dal punto di vista dell'uomo della strada. Al suo fianco troviamo la dolce Rosa Mine Gold Perlman, che in seguito diventerà sua moglie, e Benny Sparkman, suo rivale in affari.

♦ ACE DRUMMOND

Creato nel 1934 da Eddie Rickenbacker (che era stato un celebre asso dell'aviazione statunitense durante la Prima guerra mondiale) e dal disegnatore Clayron Knight, Ace Drummond è un intrepido pilota delle linee aeree civili Super. Soprannominato "il cavaliere dell'aria", questo personaggio non si tira mai indietro quando si tratta di raddrizzare qualche torto ed è una specie di Steve Canyon• o di Johnny Hazard• ante litteram. Giovane spericolato, era famoso per l'incredibile tempestività dei suoi interventi, preferibilmente nell'Oriente misterioso, e per i calzoni alla zuava che indossava in ogni occasione.

♦ ACHILLE TALON

Creato dal francese Greg• e pubblicato per la prima volta il 7 febbraio 1963 sul settimanale "Pilote"•, Achille Talon è un ometto di mezza età, vero e proprio concentrato della mediocrità e della stupidità universali oltre che acceso nazionalista. Come se non bastasse, è anche superficiale, arrogante, cocciuto, logorroico e presuntuoso ed è quasi sempre impegnato a dimostrare la bontà delle proprie strampalate idee contro tutto e contro tutti, a incominciare dal suo vicino di casa, il paziente Hilarion Lefuneste. Nonostante tutte queste connotazioni negative, Achille Talon è un personaggio simpaticissimo e divertente, che finisce quasi sempre per cacciarsi nei guai ma è anche sempre pronto a ricominciare da capo, come se niente fosse.

♦ ADA

Protagonista di una storia ambientata negli anni della Seconda guerra mondiale, fitta di colpi di scena, ricca di personaggi e di situazioni paradossali (tanto che qualcuno ha parlato di questo fumetto come di un vero e proprio moderno feuilleton), Ada Frowz è un'orfana che si avventura nella giungla africana per ritrovare un lontano cugino, erede di un'immensa fortuna. Creata nel 1978 da Altan•, nel 1988 Ada è stata portata sullo schermo dal regista francese Gérard Zingg nel film *Ada dans la jungle*.

• ADAMS, NEAL

Nato il 6 giugno 1941 nell'isola di Governor (New York), Neal Adams esordisce nel mondo dei fumetti nel 1959, come assistente di Howard Nostrand, disegnando per alcuni mesi le strisce del suo Bat Masterson. Dal 1962 al 1966 disegna le strisce quotidiane e le tavole domenicali del medico televisivo Ben Casey•. In seguito entra alla DC Comics, dove disegna con taglio moderno e as-

A sinistra:
l'anziana zitella Abbie e suo nipote Slats.

In alto:
Abie the Agent, uno dei primi personaggi a spezzare una lancia a favore delle minoranze.

Sopra:
il logorroico e presuntuoso (ma simpaticissimo) Achille Talon.

sai personale Deadman• e alcune memorabili avventure di Batman•. Nel 1969 inizia a collaborare anche con la Marvel disegnando alcune avventure degli Avengers• e degli X-Men•. L'anno successivo disegna per la DC Comics, su testi di Denis O'Neal, le avventure di Green Lantern & Green Arrow, una serie molto realistica e troppo in anticipo sui tempi, tanto che verrà interrotta nel maggio del 1972, dopo solo tredici storie. In seguito Adams, che è stato a lungo presidente della Academy of Comic Book Art, ha continuato a disegnare fumetti per diverse case editrici, occupandosi anche di pubblicità e di scenografie teatrali.

• ADAM STRANGE

Colpito da un misterioso raggio zeta, proveniente dalla costellazione di Alpha Centauri, l'archeologo Adam Strange viene periodicamente trasportato sul pianeta Rann, distante circa 20 trilioni di chilometri dalla Terra e di volta in volta minacciato da spaventosi mostri spaziali, scienziati pazzi o da terribili cataclismi cosmici. Portata a termine la propria missione, l'eroe è costretto a lasciare la donna che ama, la bruna e affascinante Alanna, e viene subito riportato sul proprio pianeta fino alla prossima avventura. Realizzata con grande cura per i paesaggi futuristici, questa saga è infatti anche una storia d'amore impossibile tra i due, che possono stare insieme, si fa per dire, soltanto quando Rann è minacciato da qualche grave problema che richiede l'immediato intervento del terrestre.
Creato da Gardner Fox e dal disegnatore Carmine Infantino• e pubblicato sul comic book "Mystery in Space" dal 1959 al 1965, questo personaggio è stato ripreso negli anni Settanta da altri autori senza raggiungere il successo a suo tempo incontrato con la prima serie.

• ADÈLE BLANC-SEC

Ironica e disincantata scrittrice di romanzi d'avventure, Adèle Blanc-Sec vive a cavallo tra la fine della Belle Époque e gli anni successivi alla Prima guerra mondiale, in una Parigi piena di mostri e di terribili complotti, di scienziati pazzi e di poliziotti incapaci. Creata nel 1976 da Jacques Tardi• sulle pagine di "(A suivre)"•, questa interessante eroina è protagonista di straordinarie avventure, ricche di colpi di scena, che si ispirano non poco alle situazioni e alle atmosfere tipiche del feuilleton ottocentesco.

• LOS AGACHADOS

Los agachados, vale a dire coloro che stanno "piegati su se stessi", sono quei messicani che amano passare la maggior parte del tempo a lamentarsi di tutto e a compatirsi per la loro sorte più che darsi realmente da fare perché le cose possano cambiare. Anche se spesso si occupa di temi tutt'altro che facili come i problemi del neocolonialismo e della sopravvivenza, questa serie, che non ha personaggi fissi, è stata creata nel 1968 dal famoso umorista Ríus per scherzare sui difetti e sui presunti difetti dei suoi compatrioti; ma ha un valore davvero universale anche perché un po' in tutto il mondo ci sono davvero persone che si comportano in questo modo.

• AGAR

Nelle mirabolanti avventure di questo personaggio, un ragazzino creato nel 1972 da Claude Moliterni e dal disegnatore Robert Gigi•, vita e sogno si confondono e tutto accade in un mondo irreale, fuori dal tempo e dallo spazio, che ricorda non poco quello in cui agisce Little Nemo•, capostipite del fumetto fantastico. Il malvagio Toymaker vuole popolare l'universo di automi e di giocattoli giganteschi e il giovane Agar e la più spigliata Zarra sono gli unici in grado di debellare questa minaccia.

AGENTE SEGRETO X-9

Vedi Secret Agent X-9

In alto:
Agrippine, una tipica adolescente dei nostri giorni creata da Claire Bretécher.

In alto:
Adam Strange nella versione di Andy Kubert.

Sopra:
Adèle Blanc-Sec, protagonista di straordinarie avventure.

♦ AGRIPPINE

Creata nel 1987 sulle pagine de "Le Nouvel Observateur" da Claire Bretécher*, più famosa per la serie dei Frustrés*, Agrippine è una tipica adolescente dei nostri giorni, con i suoi alti e bassi, i suoi entusiasmi e le sue delusioni e le idee chiare sull'amicizia e l'amore, sulla scuola e su mille altre cose. Naturalmente non sempre si tratta delle idee "giuste", ma l'autrice - a suo tempo definita dal critico Roland Barthes "il miglior sociologo francese" - dice che Agrippine deve ancora crescere e dimostra in fondo una certa indulgenza nei suoi confronti.

♦ AIR HAWK

Creato nel 1959 da John Dixon* come tavola domenicale per il "Sydney Sun Herald", Air Hawk, il falco dell'aria, è un servizio aereo diretto da Jim Hawk, valoroso pilota della Seconda guerra mondiale, impegnato soprattutto a collaborare con il Royal Flying Doctor Service australiano in casi di emergenza. Accanto al protagonista, alto, biondo, abbronzato e sempre disponibile ad alzarsi in volo, troviamo il dottor Hal Mathews e l'infermiera Janet Grant. Dal marzo 1970 questa serie è realizzata dall'altrettanto bravo Hart Amos, che si occupa sia delle tavole domenicali che delle strisce quotidiane, iniziate nel maggio del 1963.

♦ AKADO SUZUNOSUKE

Addestrato sin da piccolo alle arti marziali giapponesi, Akado Suzunosuke è un tipo abile e intelligente, onesto e generoso, che appena può compie qualche buona azione. Diventerà certo un abilissimo samurai, ma già adesso è un ragazzo davvero in gamba che sa badare a se stesso e non si tira mai indietro di fronte al pericolo. Creato nel 1954 da Eiichi Fukui (al quale alla fine del 1960 è subentrato Tsunayoshi Takeuchi), questo personaggio era assai popolare in Giappone nella seconda metà degli anni Cinquanta, tanto che le sue avventure sono state raccontate anche alla radio e in una serie di disegni animati televisivi.

♦ AKIM

Realizzato da Roberto Renzi e dal disegnatore Augusto Pedrazza e apparso per la prima volta nel febbraio del 1950, questo personaggio è senz'altro il tarzanide piú famoso in Italia nonostante il disegno spesso approssimativo delle sue prime storie. Benché abbia numerosi punti in comune con Tarzan* (è allevato dalle scimmie, impara il linguaggio degli animali, incontra popoli misteriosi, combatte il male in tutte le sue forme...), questo personaggio non voleva però esserne una pedissequa imitazione. I due autori hanno anzi deciso di dare vita ad Akim, la scimmia bianca, proprio in contrapposizione all'eroe creato da Burroughs nel 1912, partendo da un altro punto di vista, come ha scritto nel 1976 lo stesso Renzi sul primo numero di una nuova edizione cronologica, «vale a dire dal modo mutato di considerare il mondo degli animali. Disney ne aveva ormai smitizzato l'aspetto feroce e la stessa scienza ufficiale, attraverso numerose pubblicazioni, aveva messo in luce che le belve non erano affatto "belve" nel senso corrente di questa parola e che gli animali dovevano essere considerati amici e non nemici da sterminare. Nell'interesse stesso dell'umanità. Cambiava dunque un modo di intendere la natura e la parola "ecologia" cominciava a trapelare, sia pure timidamente».

Akim nasce quindi come amico sincero del mondo animale. Per rendere subito popolare il loro eroe, gli autori ricorrono anche a un piccolo "trucco" capace di incuriosire i lettori: decidono infatti di far parlare gli animali come gli esseri umani. Non con suoni gutturali, ruggiti o barriti, da tradurre eventualmente al piede delle vignette, ma con frasi ben costruite alle quali Akim risponde perché conosce la loro lingua, che è poi la lingua universale della foresta.

♦ AKIRA

Siamo nel 2030 e il mondo si sta riprendendo dalla Terza guerra mondiale, una guerra nucleare che l'ha quasi distrutto. A Neo Tokyo, nuova capitale del Giappone, fervono i preparativi per le prossime Olimpiadi, le prime dopo molti anni, ma la città è sconvolta da bande di teppisti minorili oltre che

A sinistra:
Akira, il più potente mutante del 2030 dopo Cristo.

In alto:
Akim, amico sincero del mondo animale, assieme ai gorilla nella "sua" giungla.

da una lotta senza esclusione di colpi tra il Colonnello, a capo di una misteriosa organizzazione scientifica e militare, e un gruppo clandestino di resistenza.
Le cose sono complicate dal fatto che molti giovanissimi sono stati trasformati dalle radiazioni in mutanti dotati di incredibili e spesso incontrollabili poteri mentali. Il più potente (talmente potente che potrebbe distruggere in un attimo la Terra, senza alcuno sforzo) è Akira, che viene tenuto ibernato in una speciale apparecchiatura sotterranea. La situazione precipita quando Tetsuo, un delinquente minorile dotato di un tremendo potere telepatico che non accetta l'idea che qualcuno possa essere più potente di lui, decide di raggiungerlo.
Creato da Katsuhiro Otomo nel 1984, Akira è indubbiamente uno dei più interessanti fumetti giapponesi realizzati in questi ultimi anni e ha raggiunto una fama internazionale grazie all'edizione a colori pubblicata negli Stati Uniti dalla Marvel, in seguito ripresa un po' in tutto il mondo.

◆ ALACK SINNER

Creato da Carlos Sampayo e José Muñoz*, due argentini che in quel periodo vivevano in Italia, e apparso per la prima volta nel gennaio del 1975 sulle pagine della rivista "Alterlinus", Alack Sinner è un poliziotto privato. Ma è assai diverso da tutti quelli che lo hanno preceduto, tanto che è stato addirittura definito il primo poliziotto democratico dei fumetti. Un tempo era un poliziotto ufficiale. Ma se ne è andato, nauseato, sbattendo la porta. E sin dalla prima storia non si può dire che i rapporti con gli antichi compagni siano dei migliori. Non è certo il primo eroe dei fumetti spinto da un dramma familiare a una lotta personale contro il crimine - basti pensare a Dick Tracy* e a Secret Agent X-9* - ma è certamente il più amaro e umano.
Dalle prime avventure il personaggio è cambiato parecchio, soprattutto graficamente. Simile in un primo tempo all'attore statunitense Steve McQueen, Alack Sinner ha ora un volto informe e sofferto. Può infine essere curioso ricordare che Sampayo e Muñoz si sono ritratti in un'avventura: come autori di fumetti che vogliono realizzare una storia con un detective di New York, avvicinano Alack Sinner e lo accompagnano per un po' per conoscere i suoi metodi.

◆ ALAN FORD

Alla ricerca di un lavoro tranquillo e di tutto riposo, il giovane Alan Ford accetta di entrare nel gruppo TNT, un'incredibile organizzazione composta dal Numero Uno (un energico vecchietto, intrigante e truffaldino, costretto su una sedia a rotelle), da Grunf (inventore di marchingegni assurdi e improbabili), dal conte Oliver, dal piccolo Bob Rock e da altri personaggi protagonisti di folli avventure tra l'ironico e il grottesco. Il gruppo TNT è infatti la più scalcagnata organizzazione di spie e controspie mai vista del mondo dei fumetti. Basti pensare che il loro covo è un negozietto di fiori di quint'ordine e la loro maggiore preoccupazione è quella di mettere insieme il pasto con la cena. Come se non bastasse, devono anche sfuggire agli aneddoti pseudostorici del Numero Uno, il quale racconta, con dovizia di particolari, di quando suggerì a Ulisse il trucco del Cavallo di Troia e altre amenità del genere.
Creata da Max Bunker* e dal disegnatore Magnus* (al secolo Luciano Secchi e Roberto Raviola, spiritosamente ritrattisi nei panni del conte Oliver e di Bob Rock), questa serie è apparsa per la prima volta in edicola nel maggio del 1969 ed è stata assai popolare nella prima metà degli anni Settanta, tanto che nel 1973 alla collana "normale" è stata affiancata un'altra serie, anch'essa mensile, che ripubblicava cronologicamente tutte le vecchie avventure. Una serie di disegni statici in semianimazione con Alan Ford e gli altri personaggi del gruppo TNT è stata trasmessa nel 1977 dalla Rai nella rubrica *Supergulp! fumetti in TV*.

● ALBERTARELLI, RINO

Nato l'8 giugno 1908 a Cesena (Forlì), Rino Albertarelli si trasferisce a Milano nel 1928, iniziando a collaborare come illustratore a numerose riviste tra le quali possiamo ricordare "Il Balilla", "Viaggi e Avventure" e "Il Cartoccino dei Piccoli", che dirigerà dal 1933 al 1935. L'anno successivo debutta nel mondo dei fumetti con *I pirati del Pacifico* su "Argentovivo" e Capitan Fortuna e Big Bill su "L'Audace". Nel 1937 inizia a collaborare ai periodici Mondadori dando tra l'altro vita a Kit Carson*, al Dottor Faust* e a Gino e Gianni. Dopo la Seconda guerra mondiale realizza alcune riduzioni salgariane per il settimanale "Salgari" e fumetti rosa per la Francia, ma dall'inizio degli anni Cinquanta si dedica completamente all'illustrazione per oltre vent'anni. Torna ai fumetti nel 1973 con *I protagonisti*, una collana di

In alto:
il biondo Alan-Ford, in alto a destra, con gli altri membri del gruppo TNT.
© Max Bunker

A destra:
Alack Sinner tra José Muñoz e Carlos Sampayo.
© Muñoz/Sampayo

documentate e minuziose biografie degli eroi del West rimasta interrotta dalla sua morte improvvisa avvenuta il 21 settembre 1974. L'ultimo titolo della serie sarà poi completato da Sergio Toppi•.

• AL CRANE

Disegnato da Alexis (pseudonimo di Dominique Vallet) su testi di Gérard Lauzier•, uno dei maestri del fumetto satirico francese contemporaneo, Al Crane è ben diverso dal cow-boy senza macchia e senza paura al quale ci hanno abituati la maggior parte dei film e dei fumetti western. Questa serie, nata nel 1977 e interrottasi l'anno dopo per l'improvvisa morte del disegnatore, è infatti una gustosa parodia che rovescia i canoni classici e i luoghi comuni del genere. Non mancano certo le scazzottature nel saloon e le amicizie virili, i pellirosse, i banditi che vogliono rapinare una banca e chi più ne ha più ne metta, ma Al Crane passa indenne attraverso tutto ciò, come se niente fosse e come se nulla lo riguardasse. Un western del tutto atipico, insomma, molto ironico e divertente.

• ALESSANDRINI, GIANCARLO

Nato il 20 marzo 1950 a Jesi (Ancona), Giancarlo Alessandrini esordisce nel mondo dei fumetti nel 1972, realizzando per "Il Corriere dei Ragazzi"• le serie *Anni duemila* e Lord Shark. In seguito ha disegnato, su testi di Alfredo Castelli•, le avventure di Eva Kant, la compagna di Diabolik•, per "Cosmopolitan", storie di guerra per la Fleetway Publications inglese, alcuni episodi di Ken Parker• e Rosco e Sonny per "Il Giornalino". All'inizio degli anni Ottanta Giancarlo Alessandrini ha creato graficamente il Martin Mystère• di Castelli, alternandosi nella realizzazione delle storie e disegnando tutte le copertine della serie e degli albi speciali.

• ALFONSO

Creato nel 1975 come Mostralfonso da Romano Garofalo• e dal disegnatore Marzio

Lucchesi, questo personaggio è uno yeti dolce e ingenuo, che ha abbandonato le nevi eterne dell'Himalaya e, capitato chissà come e chissà perché nel mondo "civile", cerca di inserirsi nella nostra società vivendo una vita normale. Estremamente rispettoso di tutto e di tutti e sempre disponibile oltre che dotato di un'incredibile dose di buona volontà, ce la mette proprio tutta per essere come gli altri: viene "adottato" da una simpatica vecchietta che lo protegge e gli insegna abitudini e riti della convivenza civile, va a scuola, trova un lavoro...

Nonostante tutto, Alfonso resta sempre un "diverso" che va incontro a una serie pressoché infinita di insuccessi. Ma riesce sempre a trovare il modo di reagire e la sua disarmante caparbietà è talvolta premiata dalle circostanze.

• ALFRED

Impegnatisi in un lungo viaggio intorno al mondo, Zig• e Puce, due ragazzini creati nel 1925 dal francese Alain Saint-Ogan• sulle pagine de "Le Dimanche Illustré", incontrano l'anno successivo al Polo Nord il simpatico e sussiegoso pinguino Alfred, che da quel momento li accompagnerà nelle loro mille avventure. Nessuno all'epoca si è accorto dell'incredibile errore (visto che i pinguini vivono in realtà al Polo Sud!) e Alfred, diventato ben presto il personaggio più popolare di questo terzetto, è stato via via scelto come mascotte da numerose associazioni sportive. Inoltre non bisogna dimenticare che una statuina raffigurante Alfred è il premio che viene annualmente assegnato in Francia ad autori di fumetti e addetti ai

In alto:
Al Crane, protagonista di un western del tutto atipico.

Sopra:
il dolce e ingenuo Alfonso, uno yeti che cerca di inserirsi nella nostra società.

Sopra:
autoritratto di Rino Albertarelli.

Sopra:
il pinguino Alfred assieme a Zig e Puce, nella versione di Greg.

lavori dal Salon Internationale de la Bande Dessinée di Angoulême.
Alain Saint-Ogan ha continuato a realizzare le avventure di questi simpatici personaggi sino al 1963, quando ha passato la mano a Greg•, che li ha portati avanti fino al 1969.

◆ ALFRED E. NEUMAN

Dalla faccia facciosa, l'espressione ebete, i denti sporgenti e le grandi orecchie a sventola, Alfred E. Neuman non è un vero e proprio eroe dei fumetti, ma merita ugualmente di essere inserito in questa galleria perché dal 1954 è il personaggio-simbolo di "Mad"•, una delle piú originali riviste statunitensi. La verve degli autori («the usual gang of idiots», come si autodefiniranno in seguito) ha fatto di questo mensile, creato nell'ottobre del 1952 dall'umorista Harvey Kurtzman - dove parodie di film e di romanzi famosi, di fumetti e di telefilm si trovavano estrosamente alternate a pezzi di cronaca e a ritratti di personalità, sempre stravolti dalla satira - un simbolo di successo editoriale.
Dal numero 23 Alfred E. Neuman compare puntualmente nelle copertine, quasi sempre disegnate da Norman Mingo, alle quali tocca il compito di segnalare ogni volta - e di mettere alla berlina, naturalmente - il paradosso, il mito o l'ultima monomania del momento.

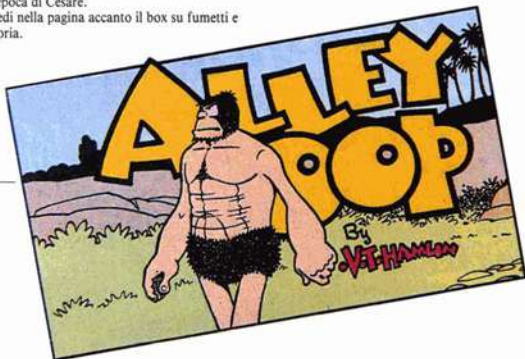
◆ ALFREDO

Creato nel 1950 dai danesi Cosper Cornelius e Jorgen Mogensen (che si dedicano indifferentemente sia ai testi che ai disegni e firmano con lo pseudonimo comune di Moco), Alfredo è un tipico uomo-medio che non ha alcun lavoro fisso e passa da un mestiere all'altro finendo quasi sempre, nonostante tutta la sua buona volontà, nelle situazioni piú assurde e strampalate. Ottimista e sempre disponibile nei confronti degli altri, coi capelli neri e i baffetti, questo personaggio ha un aspetto vagamente mediterraneo ed è protagonista di una striscia comica muta che punta tutto sulla pantomima. Questa serie è distribuita anche negli Stati Uniti dal Los Angeles Times Syndicate.

◆ ALIX L'INTRÉPIDE

Protagonista di avvincenti avventure, verosimili e molto ben documentate, ambientate ai quattro angoli dell'Impero Romano all'epoca della rivalità tra Cesare e Pompeo, Alix è un giovane gallo adottato dal governatore romano Honorus Galla, amico e luogotenente di Cesare. Creato nel 1948 da Jacques Martin• sulle pagine di "Tintin", Alix lotta soprattutto contro le ingiustizie ed è spesso insieme a Enak, un giovane egiziano.
L'autore è riuscito a ricreare abilmente non solo gli avvenimenti politici e militari di quel lontano periodo storico, ma anche gli elementi scenografici e quelli della vita di tutti i giorni. Pur non trattandosi di un fumetto didattico, le storie di Alix potrebbero essere benissimo lette a scuola come interessante e intelligente sussidio alle lezioni sull'epoca di Cesare.
Vedi nella pagina accanto il box su fumetti e storia.

◆ ALLEY OOP

Creato nel 1933 da Vincent T. Hamlin•, vignettista di professione, geologo e paleontologo per vocazione oltre che appassionato di storia, Alley Oop è un simpatico uomo preistorico dal volto vagamente scimmiesco, il corpo tozzo e le gambe elefantine. Coraggioso e testardo, sempre pronto a menar le mani, vive nel regno preistorico di Moo ed è impegnato contro ostili reami limitrofi dove vivono tipi altrettanto svagati e prepotenti, ottusi e rumorosi. Accanto a lui un certo numero di azzeccati comprimari: dal bonario re Guz all'autoritaria fidanzata Oola al Grande Saggio, abilissimo soprattutto nell'arte di arrangiarsi.
Anche se il regno preistorico di Moo era uno specchio satirico della società statunitense e questa offriva non pochi spunti per le varie avventure, nel 1939 Hamlin ha avuto un'idea felicissima introducendo nella serie una macchina del tempo manovrata da due sconsiderati scienziati dei nostri giorni, Wonmug (che fisicamente è identico al Grande Saggio) e Boom, che l'hanno inventata per caso e se ne servono per risolvere pseudoproblemi storici come quello del vero colore delle chiome di Cleopatra. "Pescato"

In alto, a sinistra:
una recente copertina di "Mad", la piú famosa rivista satirica statunitense.

A destra:
Alley Oop, il simpatico cavernicolo che viaggia nel tempo.

In alto, a destra:
Alix l'intrépide con l'inseparabile Enak.

AVVENTURE NELLA STORIA

Alix l'intrépide, protagonista di avventure molto documentate ambientate ai tempi di Cesare, ci offre lo spunto per soffermarci brevemente su quei fumetti avventurosi – ma non mancano certo le felici eccezioni, come il preistorico Alley Oop•, il gallo Asterix•, l'egiziano Nilus•, il vichingo Hagar• o il pirata Pepito• – che mettono la storia in primo piano, mescolando abilmente realtà e fantasia e offrendo un interessante e spesso assai preciso quadro di epoche lontane. Sono storie che, pur senza avere alcuna pretesa didattica, costituiscono qualcosa di piú e di diverso rispetto a ciò che in genere offre la cosiddetta letteratura disegnata. Potrebbero, addirittura, essere lette nelle scuole poiché dalle varie vicende, documentate, mai banali e sempre di piacevole lettura, si può ricavare una vera e propria miniera di informazioni. Attenzione, però. Anche se sceneggiatori e disegnatori si documentano a lungo prima di realizzare queste storie, questo non vuol però comunque dire che tutto sia poi effettivamente esatto al cento per cento. Tanto per fare un solo esempio: in Asterix, che pur essendo una serie umoristica è molto curata dal punto di vista della documentazione storica, ci sono delle minuziose ricostruzioni della città di Roma. Peccato che non sia la città dei tempi di Cesare ma quella del II secolo dopo Cristo! D'altra parte non bisogna dimenticare che questi fumetti non hanno certo lo scopo di sostituire i libri di testo, ma solo di far sognare i giovani. Magari, perché no, avvicinandoli alla Storia con la "S" maiuscola.
Il panorama dei fumetti storici è comunque vastissimo e non c'è davvero che l'imbarazzo della scelta: si va dal preistorico Rahan• al mesopotamico Nippur de Lagash, creato nel 1968 dagli argentini Robin Wood e Lucho Olivera, dall'egiziano Papyrus• al già ricordato Alix. Anche il Medioevo è particolarmente ricco di eroi. Basti pensare all'affascinante Prince Valiant•, creato dallo statunitense Hal Foster• nel 1937, al Chevalier Blanc, realizzato da Liliane e Fred Funcken a partire dal 1953, e al Chevalier Ardent, al quale ha dato vita François Craenhals nel 1966. Senza dimenticare, nel Basso Medioevo, le avventure di Rebecca•, una zingara del XV secolo creata nel 1981 sulle pagine di "Linus" da Renato Queirolo e dalla disegnatrice Anna Brandoli, le cui avventure sono sempre costruite con grande attenzione alla corrispondenza con la realtà storica.
Enzo Marciante• (che ha anche raccontato la storia di Genova a fumetti) e Altan• hanno approfondito la vita di Cristoforo Colombo• e la scoperta dell'America, mentre l'epoca d'oro della pirateria è stata ottimamente raccontata da Jean-Michel Charlier• e dal disegnatore Victor Hubinon• nelle avventure di Barbe-Rouge•, soprannominato il Demone dei Caraibi, un corsaro che, nonostante tutto, si ritrova spesso a lottare dalla parte del bene. La Rivoluzione francese è stata invece magistralmente raccontata nel 1973 da Paolo Piffarerio• su testi di Luciano Secchi, più noto con lo pseudonimo di Max Bunker•, in *Fouché, un uomo nella Rivoluzione*, che prende spunto, oltre che dai documenti storici, da quadri e stampe dell'epoca per raccontare un importante periodo che va dalla presa della Bastiglia alla restaurazione della monarchia.
Oltre al western, alla Seconda guerra mondiale e al futuribile dopobomba, di cui parleremo in altre occasioni, non bisogna infine dimenticare che il fumetto storico si è spesso occupato anche di terre lontane, mescolando l'esotismo all'avventura. Basti pensare, tanto per far pochi esempi, al giovane apprendista samurai Akado Suzunosuke• di Eiichi Fukui o al samurai Ugaki del francese Robert Gigi• per ciò che riguarda il Giappone; alle numerose versioni a fumetti dei romanzi di Emilio Salgari o al Lester Cockney di Franz Drappier per l'India; ai gauchos argentini disegnati da Enrique Rapela, Carlos Roume e Walter Ciocca.

In alto:
Pepito il pirata.
© Bottaro

A destra:
Prince Valiant.
© King Features Syndicate

casualmente dalla macchina nel corso di uno degli esperimenti, Alley Oop diventa così il loro viaggiatore nel tempo di fiducia e ha modo di vivere una lunghissima serie di avventure ambientate in epoche storiche sempre diverse nelle quali ha imparato a muoversi con estrema disinvoltura. Da queste fantastiche avventure, Alley Oop ricava insegnamenti ed esperienze che faranno però parte solo del suo bagaglio culturale. Nel regno di Moo, dove ritorna periodicamente, nessuno infatti lo prende troppo sul serio e tutte le sue proposte per "razionalizzare" la preistoria cadono nel vuoto e sono ben presto dimenticate. A partire dal 1969 questa serie è stata continuata dall'assistente di Hamlin, Dave Grunz.

♦ ALLY SLOPER

Creato dallo scrittore Charles Henry Ross, disegnatore non eccelso, in seguito affiancato dalla disegnatrice Isabelle Emilie de Tessier, che si firmava Marie Duval, questo personaggio è comunemente considerato il capostipite del fumetto inglese anche se è stato a lungo protagonista di vignette a tutta pagina più che di tavole o strisce. Apparso per la prima volta il 14 agosto 1867 sul settimanale "Judy", Ally Sloper è un anti-eroe scansafatiche e squattrinato, perennemente assillato dai debiti (e dai creditori) e sempre alla ricerca di qualche sistema per arricchirsi in breve tempo. Inutile dire che ogni tentativo si concludeva con un insuccesso, tanto che era sempre costretto a svignarsela al momento di pagare l'affitto e doveva fare i salti mortali per procurarsi qualcosa da mangiare, dato che nessun negoziante del quartiere era più disposto a fargli credito.
Diventato una specie di eroe nazionale nel giro di qualche anno, questo personaggio è stato raffigurato su orologi, posacenere, fermacarte e molti altri oggetti e a partire dal 1884 ha avuto una propria testata, "Ally Sloper's Half Holiday", che durerà, con qualche interruzione, sino al 1923. Alla morte di Isabelle Emilie de Tessier, Ally Sloper è stato continuato da altri disegnatori. Tra questi meritano di essere ricordati almeno W.G. Baxter e W.F. Thomas.

♦ ALPHA FLIGHT

Dopo essere apparso in alcune avventure degli X-Men* scritte da Chris Claremont e disegnate da John Byrne*, questo gruppo di supereroi canadesi dagli strani poteri e dalle ancora più strane personalità, si è conquistata nell'agosto del 1983 una testata autonoma inizialmente realizzata, testi e disegni, dallo stesso Byrne.
Il gruppo originario è formato da Vindicator (lo scienziato James Hudson, al quale uno speciale costume elettronico fornisce poteri energetici), Aurora e Northstar (due gemelli mutanti dotati di supervelocità), Snowbird (figlia di una dea e di un umano), Shaman (il mago-chirurgo degli indiani Sarcee) e da Sasquatch (in grado di trasformarsi a volontà nella versione nordamericana dello yeti), ma spesso la formazione cambia per la morte o le periodiche crisi di alcuni dei membri. Accanto a loro operano di volta in volta supereroi di altri gruppi di agenti

"in prova", i Gamma Flight e i Beta Flight. All'inizio gli Alpha Flight erano al servizio del governo canadese, con base operativa a Ottawa, ma poi il primo ministro ha sciolto il Dipartimento H, l'ufficio governativo che amministrava l'unico supergruppo nazionale. Non per questo Vindicator e gli altri hanno smesso di combattere i supercriminali o le minacce che giungono dallo spazio ogni volta che si rende necessario un loro intervento.

♦ ALPHONSE AND GASTON

Piccoletto il primo e alto e magro il secondo, Alphonse e Gaston sono la prima coppia di successo del mondo dei fumetti. Vestiti

In alto:
Ally Sloper nella version di W. F. Thomas.

A sinistra:
gli Alpha Flight assieme ad altri supereroi della Marvel.

Sopra:
i complimentosi Alphonse e Gaston.

con abiti assurdamente sgargianti, sono complimentosi sino all'inverosimile («Prima tu, mio caro Alphonse!», «Ma no, mio caro Gaston, prima tu!», «Insisto, mio caro Alphonse!», «Figuriamoci, mio caro Gaston!», «Sono costretto a insistere ancora una volta, mio caro Alphonse!» e cosí via, praticamente all'infinito) e hanno una certa tendenza a cacciarsi nei piú incredibili pasticci. Creati nel 1902 da Frederick Burr Opper• per i supplementi domenicali statunitensi, questi personaggi sono stati in seguito abbandonati a favore di Happy Hooligan•, il nostro Fortunello, e della mula Maud, anche se di tanto in tanto sono stati riproposti dallo stesso Opper in ruoli secondari.
Vedi nella pagina seguente il box sulla coppia nei fumetti.

• ALTAI & JONSON

Il mingherlino Michael Altai e lo spilungone Sarno Jonson sono due scalcinati investigatori di San Francisco creati nel 1975 da Tiziano Sclavi• e dal disegnatore Giorgio Cavazzano•. Perennemente a corto di quattrini, girano per la città su una scassata Volkswagen maggiolino, vivono in un appartamentino-ufficio che ha indubbiamente conosciuto tempi migliori e sono quasi sempre impegnati, spesso in compagnia di un grosso cane di nome Sam, in vicende particolarmente strampalate: da una serie di furti di omogeneizzati a delitti apparentemente inspiegabili, dalle losche manovre di Julius Caesar, che vorrebbe diventare il gangster piú temuto della città, al caso di un gorilla innamorato che soffre di nostalgia. Come se non bastasse, i nostri sono spesso alle prese anche con un iroso quanto incapace tenente di polizia che periodicamente li minaccia di revocare la loro licenza di investigatori privati.

A sinistra:
Altai e Jonson, scalcinati investigatori privati di San Francisco.

In alto:
una "foto di gruppo" con i piú popolari personaggi creati da Altan.

• ALTAN

Nato il 30 settembre 1942 a Treviso, Francesco Tullio-Altan, noto semplicemente come Altan, ha interrotto gli studi di architettura per dedicarsi al cinema, sia come scenografo che come sceneggiatore. Nel 1970 si trasferisce in Brasile, dove crea il suo primo personaggio per bambini su un periodico locale. Nel 1974 Altan inizia una regolare produzione fumettistica per l'Italia (dando vita, sulle pagine di "Linus"•, a Trino•, uno sprovveduto dio-travet intento alla creazione del mondo) e torna in patria l'anno successivo, creando la cagnolina Pimpa•, che ancora oggi realizza per "Il Corriere dei Piccoli"•. Seguiranno il famosissimo metalmeccanico Cipputi, un disincantato vetero-comunista protagonista di numerosissime graffianti vignette, e numerose storie a fumetti tra le quali dobbiamo ricordare almeno Sandokan (1976), Colombo• (1977), Ada• (1978) e Fritz Melone (1979).

• ALTUNA, HORACIO

Nato il 24 novembre 1941 a Córdoba (Argentina), Horacio Altuna esordisce nel mondo dei fumetti nel 1966 disegnando alcune avventure di Titan, un supereroe molto simile a Superman•, e si mette in seguito in luce disegnando Big Norman, Hilario Corvalán e numerose storie di argomento sportivo. Dal 1973 al 1976 collabora saltuariamente alla Fleetway Publications inglese e nel 1975 dà vita sul quotidiano "El Clarín", su testi di Carlos Trillo•, al giornalista Hugo Chavez, detto Loco Chavez•, una delle strisce argentine di maggior successo. Nel 1982 si trasferisce in Spagna, realizzando Shitychesky• su testi di Trillo e, su propri testi, numerosi fumetti ambientati in un futuro piú o meno lontano e brevi storie erotiche per "Playboy".

• ALVAR MAYOR

Figlio di uno degli uomini di Pizarro e di una donna inca, Alvar Mayor conosce il Perú come le proprie tasche (tanto che spesso fa da guida a spedizioni che partono verso l'interno del paese alla ricerca di favolosi tesori) e insieme a un indio di nome Tihuo conduce una personale guerra contro le ingiustizie e l'avidità dei bianchi, discendenti dei Conquistadores o giunti dall'Europa spinti dal miraggio dell'oro e dal desiderio di ricchezza. Creato nel 1977 da Carlos Trillo• e dal disegnatore Enrique Breccia•, Alvar Mayor è indubbiamente uno dei piú interessanti personaggi del fumetto argentino contemporaneo.

Sopra:
Alvar Mayor e l'indio Tihuo.

LUI & LUI: IN DUE E' MEGLIO

Tanto nel fumetto umoristico quanto in quello avventuroso, la coppia gioca sempre un ruolo importante, sia che si tratti di eterni avversari (come Tom & Jerry* o come Corto Maltese* e Rasputin) oppure di amici o compagni di strada. Quasi sempre composte da due individui di sesso maschile (delle eterne fidanzate degli eroi avventurosi e della vita matrimoniale parleremo in altre occasioni), le coppie sono formate da personaggi che possono essere l'uno l'immagine speculare dell'altro o diversissimi, per completarsi e integrarsi a vicenda. Lui e lui sono, insomma, due facce della stessa medaglia. Difficile dire cosa sarebbero Alphonse senza Gaston, Mutt* senza Jeff*, Mickey Mouse* senza Goofy* o Asterix* senza Obelix, tanto per fare soltanto qualche esempio nell'ambito del fumetto umoristico, dove uno dei due funge anche da indispensabile spalla per le varie gag. Tanto è vero che, certo non a caso, le coppie abbondano anche sullo schermo, da Stanlio e Ollio a Bud Spencer e Terence Hill. Senza dimenticare che lo sciocco (ma di una sciocchezza simpatica e godibilissima) Goofy ha in fondo tutte le qualità dei suoi difetti e non fa che sottolineare l'intraprendenza dell'amico Michey.
Nelle storie avventurose l'amico è un compagno che può salvare l'eroe dagli impicci. O essere a sua volta salvato. E anche qui gli esempi non mancano e si va da Mandrake* e Lothar* (prima servo dell'azzimato mago e poi "promosso" al ruolo di amico e collaboratore) a Batman* e Robin* (entrambi vittime dei criminali prima di iniziare la loro carriera di giustizieri mascherati), da Rip Kirby* e Desmond (un inappuntabile maggiordomo che spesso lo aiuta nelle indagini sfruttando le sue passate esperienze di scassinatore) a Zagor* e Chico (un messicano rotondo e pavido che riesce sempre a cavarsela con qualche incredibile trucco piuttosto che col "semplice" eroismo).
Non bisogna inoltre dimenticare che i personaggi dei fumetti (e non solo loro, naturalmente: basti pensare alla celebre coppia formata da Sherlock Holmes e dal dottor Watson) hanno anche bisogno di qualcuno con cui parlare, perché è proprio attraverso il dialogo che i lettori possono capire cosa sta pensando l'eroe e come intende agire in una determinata situazione. E alcuni personaggi nascono (o si sviluppano) proprio in funzione di questa necessità. Comparso marginalmente nei fumetti di Superman* all'inizio degli anni Quaranta, il giovane "cucciolo" di redazione Jimmy Olsen è stato infatti ampiamente "sfruttato" dagli sceneggiatori del serial radiofonico proprio perché il capostipite dei supereroi aveva bisogno di qualcuno con cui parlare. Il dialogo tra i due interveniva soprattutto quando l'ascoltatore aveva bisogno di ulteriori spiegazioni per capire quello che era successo (o che stava per succedere) e che non poteva assolutamente "vedere". In seguito Jimmy Olsen avrà un ruolo sempre maggiore anche nelle storie a fumetti, tanto da conquistarsi, sin dal 1954, il diritto a un albo tutto suo, "Superman's Pal: Jimmy Olsen", nel quale le avventure sono raccontate "in funzione" del giovane giornalista che, oltre a essere amico di Superman, è anche il suo più grande ammiratore.
Un'ultima considerazione. Quando due vivono insieme, lottano per gli stessi ideali e sono legati da una profonda amicizia c'è talvolta qualcuno che si interessa maliziosamente al loro rapporto. Ma sono soltanto discutibili fantasie. L'unica coppia dichiaratamente omosessuale del mondo dei fumetti dovrebbe infatti essere quella formata da Pike e Pike, due poliziotti creati nel 1976 per la rivista "Contro" da Graziano Origa e dal disegnatore Enzo Jannuzzi. Biondo e aitante il primo, esile e occhialuto il secondo, vivono e lavorano a New York e non fanno nulla per nascondere il loro rapporto, tanto che i colleghi li hanno soprannominati Topolino e Minni.

In alto:
Mutt e Jeff.

A sinistra:
Topolino e Pippo.

★ "AMAZING HEROES"
Con oltre duecento numeri al suo attivo a partire dal 1981, "Amazing Heroes" è una delle piú importanti e diffuse tra le riviste di critica fumettistica pubblicate attualmente negli Stati Uniti. Ricco di notizie e informazioni sulla produzione della DC Comics, della Marvel e dei piccoli editori indipendenti, questo mensile dedica poco spazio al resto del mondo. Dal 1985 la rivista è stata affiancata da una serie di grossi fascicoli estivi che sono un vero e proprio catalogo di quanto è uscito nel paese durante l'anno.

◆ AMERICAN FLAGG
Ex cantante pop ed ex star della televisione (dove interpretava con successo il ranger Mark Thrust, ma è stato sostituito da un'immagine olografica basata su una memoria del computer), Reuben Mikhail Flagg, piú noto come American Flagg, fa ora parte dei Plexus Rangers di Chicago come assistente di Hilton "Testa di Martello" Krieger e si batte contro bande motorizzate

ed eccentrici criminali. Sensibile al fascino delle belle donne, che lo ricambiano di uguali attenzioni, e spesso in compagnia di un gatto parlante di nome Raul, non è il classico *all-American hero* tutto d'un pezzo, ma un "diverso" (non solo perché è ebreo ed è nato su Marte, ma soprattutto perché riesce a vedere le scritte subliminali inserite nei programmi televisivi) pieno di dubbi e contraddizioni. Le storie sono ambientate nel 2031, in una società tipo quella preannunciata da *Arancia meccanica* e *Blade Runner*, in preda alla droga e dominata dalla corruzione, dove la televisione gioca un ruolo fondamentale nella manipolazione degli spettatori e nell'istigazione alla violenza.

◆ AMOK
Creato nel settembre del 1946 da Cesare Solini e dal disegnatore Antonio Canale• (che firmavano come Phil Anderson e Tony Chan), Amok è un giovane giavanese che il rapimento della fidanzata Nikita trasforma in un giustiziere mascherato, con una grottesca maschera sul petto per incutere il terrore nei suoi nemici. Nelle sue imprese, che si concluderanno nel dicembre del 1948, quando la serie è da qualche mese scritta da Franco Baglioni e disegnata da Franco Donatelli, Amok è spesso accompagnato da Bill Davison, un giornalista-detective statunitense, e da un felino ammaestrato.
Nonostante l'originale ambientazione nelle isole della Malesia e alla bravura dei suoi creatori, che avevano saputo mescolare abilmente il rosa all'avventura, questo personaggio non ha mai conosciuto un grande successo popolare. Anche perché le sue avventure erano pubblicate su albi di grande formato e molto costosi per l'epoca: 25 lire contro le 5 di Gim Toro•, tanto per fare un solo esempio, anche lui nato nel 1946.

● ANDRIOLA, ALFRED
Nato nel 1912 a New York, Alfred Andriola si laurea in giornalismo alla Columbia University e nel 1935 entra nello studio di Noel Sickles• e Milton Caniff•, che abbandona nel 1938 per dar vita a Charlie Chan•, l'investigatore orientale creato nel 1925 dal giallista Earl Derr Biggers. La serie si interrompe nel maggio del 1942 e, dopo la breve parentesi di *The Yankee Rangers*, la realizzazione di alcune avventure di Dan Dunn, un investigatore del servizio segreto statunitense creato nel 1933 da Norman Marsh, dal primo ottobre 1943 Andriola scrive e disegna le avventure dell'investigatore privato Kerry Drake•, personaggio del quale si è occupato fino alla fine degli anni Settanta. Alfred Andriola è morto nel 1983.

◆ ANDY CAPP
Disoccupato cronico per vocazione, irascibile e sempre pronto a menar le mani, soprattutto se ha torto, Andy Capp è stato creato nel 1957 dall'inglese Reg Smythe•. Sfacciato corteggiatore di cameriere nei *pubs* (soprattutto per la speranza di poter bere gratis qualche pinta di birra), quando non è ubriaco o non sonnecchia, Andy si dedica con passione ai suoi piccioni viaggiatori o al gioco del calcio, che lo vede nel ruolo di terrore degli arbitri e di tutti gli altri giocatori. Anche dei suoi stessi compagni di squadra.

Sopra:
Amok, un giovane giustiziere mascherato che agisce nelle isole della Malesia.

In alto:
copertina di "Amazing Heroes".

A sinistra:
Alfred Andriola disegnato da... Charlie Chan.

Sopra:
Andy Capp nel suo "salotto"

Coscientemente e orgogliosamente dalla parte del torto, la vita matrimoniale di Andy Capp è una continua "lotta a due". Senza esclusione di colpi. Ma Florrie è certo la moglie più indicata per lui. Anche lei beve, sia pure moderatamente, e ha i suoi piccoli segreti: gioca a bingo di nascosto e accetta la corte discreta di uno degli esattori. In fondo, anche se nessuno riuscirebbe mai a farglielo ammettere, Florrie è rimasta la prima ammiratrice del marito ed è sempre pronta a perdonare ogni sua debolezza.
Conoscendo tutti i difetti di questo personaggio, può sembrare incredibile, ma nel 1973 il pastore presbiteriano americano D.P. McGeachy III ha scritto un libro sulla sua dimensione spirituale segreta che è stato pubblicato in Italia nel 1976 dall'Editoriale Corno con il titolo: *Il Vangelo secondo Andy Capp*.

•ANGIOLINI, SANDRO

Nato il 9 giugno 1920 a Milano, Sandro Angiolini esordisce all'inizio degli anni Quaranta collaborando con illustrazioni e vignette a quotidiani e periodici. Dopo aver partecipato alla realizzazione del lungometraggio a disegni animati *La rosa di Bagdad* e dopo aver disegnato qualche fumetto rosa, negli anni Cinquanta dà vita a Chicchirichí e a numerosi altri personaggi per l'infanzia. In seguito si dedica per parecchi anni all'illustrazione, soprattutto per il mercato estero, e nel 1966 torna ai fumetti dando vita, su testi di Giorgio Cavedon, a Isabella•, una capostipite del fumetto sexy made in Italy. In seguito Angiolini disegna le avventure dell'agente segreto Goldrake e di eroine sempre più disponibili e disinibite, tra le quali bisogna ricordare almeno Vartan, Una, Belzeba e La Poliziotta. Sandro Angiolini è morto nel 1985.

♦ ANITA

Creata nel 1972 da Guido Crepax• e affascinante come tutte le sue eroine, Anita ha un complesso rapporto con i marchingegni elettronici, a incominciare dai televisori. Infatti non si limita a essere schiava dei programmi televisivi, trascorrendo ore e ore davanti al teleschermo in un classico legame di teledipendenza, ma sembra dipenderne totalmente. Tanto da avere addirittura avuto, pur calate nella classica atmosfera onirica tanto cara all'autore (per cui non possiamo essere certi che il fatto sia realmente accaduto o non faccia in realtà parte dei suoi sogni o dei suoi incubi), alcune esperienze erotiche con l'apparecchio televisivo. Impensabile? Be', forse... D'altra parte non bisogna dimenticare che il suo televisore resta acceso anche quando manca la corrente!

♦ APARTMENT 3-G

Tre giovani donne - l'insegnante Lu Ann Powers (la più saggia e matura, è l'unica sposata, ma il marito è in Vietnam), l'infermiera Tommie Thompson e la segretaria Margo Magee - hanno deciso di vivere insieme; un po' per dividere le spese dell'appartamento, ma soprattutto per affrontare insieme piccoli e grandi problemi di tutti i giorni.
Le loro storie personali, che traggono spunto soprattutto dagli ambienti di lavoro e dalle persone che vi conoscono, mescolano abilmente il giallo al rosa e hanno quasi sempre un tono da situation comedy televisiva. Si innamorano, soffrono per non essere amate, sembrano attratte dal matrimonio, ma poi continuano a stare insieme perché solo nel loro appartamento si sentono in fondo davvero a loro agio. E quando proprio non riescono a cavarsela in qualche frangente o quando si sono cacciate in qualche serio guaio, ricorrono ai consigli e all'aiuto di un saggio vicino di casa, il professor Papagoras, che ricorda un po' lo scrittore Ernest Hemingway.
Creata nel 1961 da Alex Kotzky su testi dello psichiatra Nicholas Dallis (autore anche delle avventure di Rex Morgan, M.D.• e di Judge Parker•), a metà degli anni Settanta questa serie è stata ribattezzata *The Girls of Apartment 3-G*.

•ARAGONÉS, SERGIO

Nato nel 1937 in Spagna, ma cresciuto in Francia e in Messico, Sergio Aragonés ha studiato architettura frequentando contemporaneamente una scuola di mimo diretta da Marcel Marceau. All'inizio degli anni Sessanta si trasferisce a New York e inizia a collaborare a "Mad"• con tavole e vignette, inventando il *marginal thinking*, vale a dire le minuscole gag mute che adornano i bordi delle pagine della famosa rivista satirica statunitense. Nel 1982 ha dato vita a Groo the Wanderer•, una divertente parodia di Conan• e degli altri eroi tutti d'un pezzo del fumetto fantasy.

♦ ARCHIE

Creato da Bob Montana• nel dicembre del 1941, il rosso e lentiginoso Archie Andrews ha avuto un tale successo che il numero dei comic book che pubblicavano le sue avventure è andato aumentando toccando, negli anni Sessanta, una ventina di albi al mese, con storie che si svolgono negli ambienti più diversi (ce ne sono anche western e horror) e sono ormai da tempo realizzate da un folto gruppo d'autori che ripropongono abbastanza pedissequamente lo stile di Bob Montana, che firma anche le strisce quotidiane e le tavole domenicali distribuite dal King Features Syndicate a partire dal 1947.
Tipico adolescente statunitense, un po' alla *Happy Days*, Archie è perennemente impegnato con amici e amiche in feste studentesche, gite scolastiche e lavoretti casalinghi.

In alto:
Lu Ann Powers e Margo Magee, due delle tre inquiline dell'appartamento 3-G.

A sinistra:
copertina di uno dei numerosi comic book che pubblica le avventure di Archie.

Anche se queste storie, dominate da un costante buonumore, non tengono molto conto della realtà sociale del paese, non bisogna dimenticare che documentano in modo puntuale l'evolversi di voghe e manie degli adolescenti d'oltreoceano. Tuttora assai popolare, Archie ha dato il proprio nome a orchestrine e club giovanili e le sue avventure sono state portate anche alla radio e alla televisione in una serie di disegni animati.

ARCIBALDO E PETRONILLA

Vedi Bringing Up Father

■ ARGENTINA

Viruta y Chicharrón, due poveracci che si rifanno un po' all'Happy Hooligan• di Opper•, sono i primi personaggi fissi del fu-

metto argentino e saranno anche i primi a essere utilizzati dalla pubblicità. Sono stati creati nel 1912 da Manuel Redondo, che l'anno dopo darà vita a Sarrasqueta, un immigrato spagnolo sempre desideroso di ben figurare in società, mentre già da alcuni anni "Tit-Bits", una rivista rivolta ai ragazzi, pubblicava saltuariamente materiale inglese e statunitense. Nel 1916 Arturo Lanteri crea El negro Raul•, mentre dieci anni più tardi Gonzales Fossat realizza una serie di argomento sportivo, Jimmy y Pypilo, probabilmente il primo fumetto argentino a puntate. Alla fine degli anni Venti nasce "El Tony" (un settimanale per ragazzi che dalle diecimila copie iniziali passerà ben presto alle duecentomila), i quotidiani "scoprono" i fumetti e fa la sua prima apparizione l'indio Patoruzú•, creato da Dante Quinterno•, che diventerà uno dei personaggi più popolari del fumetto argentino oltre che uno dei fenomeni più complessi e duraturi.

Negli anni Trenta il fumetto avventuroso stenta a decollare e si preferiscono le riduzioni di romanzi famosi ai veri e propri fumetti, ma la situazione cambia nella seconda metà degli anni Quaranta, grazie a riviste come "Salgari" e "Misterix" che pubblicano soprattutto materiale prodotto da autori italiani: da Amok• all'Asso di Picche•, da Pantera Bionda• a Gim Toro•. Nel 1957 Héctor G. Oesterheld•, uno dei maggiori sceneggiatori argentini, fonda una propria casa editrice e lancia sul mercato due testate prettamente avventurose, "Frontera" e "Hora Cero", che ospiteranno personaggi del calibro di Ernie Pike• e Ticonderoga• (disegnati da Hugo Pratt•, che ha trascorso molti anni in Argentina e che, sempre su testi di Oesterheld, aveva già creato Sargento Kirk•, un western dalla parte dei pellirosse), di Randall• di Arturo Perez del Castillo e di Sherlock Time di Alberto Breccia• oltre alla saga dell'Eternauta•, indubbiamente uno dei più importanti fumetti argentini.

Negli anni Sessanta nascono Mort Cinder• e la Mafalda• di Quino. Assieme ad alcuni colleghi, Alberto Breccia dà vita all'Istituto de Directores de Arte, mentre David Lipszyc fonda la Escuela Panamericana de Arte, dove avrebbero insegnato autori del calibro di Pratt e di Del Castillo. Due iniziative che avrebbero influito non poco sul futuro boom degli autori argentini, favorito anche dalla nascita delle Ediciónes Record che nel 1974 pubblicano il primo numero di "Skorpio", una testata alla quale collaborano numerosi ottimi autori che, grazie a una distribuzione internazionale, incominciano a farsi conoscere anche in Italia sulle pagine di "Lanciostory"•, "L'Eternauta" e "Comic Art"•, in Francia su "Pilote"• e "Charlie Mensuel" e in Spagna su "Comix Internacional"•.

Negli anni Ottanta il meglio degli autori argentini si raccoglierà intorno a due riviste: "Humor registrado" e "Fierro"•. La prima pubblica vignette e fumetti di satira politica, mentre la seconda, una rivista adulta come "Pilote" o "Comic Art", presenta il meglio della produzione avventurosa contemporanea. Occorre infine ricordare che molti autori - come Guillermo Mordillo, Horacio Altuna• (che nel 1975 aveva realizzato, su testi di Carlos Trillo•, il giornalista Loco Chavez•), José Muñoz• e Carlos Sampayo (che in Italia creeranno l'investigatore privato Alack Sinner•), Ricardo Barreiro, Gustavo Trigo - abbandonano l'Argentina nella seconda metà degli anni Settanta, trovando fortuna all'estero.

◆ GLI ARISTOCRATICI

Creati da Alfredo Castelli• e dal disegnatore Ferdinando Tacconi• e apparsi per la prima volta sulle pagine del "Corriere dei Ragazzi"• nel 1973, Gli Aristocratici sono una banda di ladri gentiluomini, nella migliore tradizione di Arsenio Lupin, al centro di questa simpatica serie ricca di "imprese" incredibili. Tutti i personaggi sono abilmente caratterizzati, sia nei testi che nei disegni: dal Conte, un gentleman inglese di antico stampo, a Moose, gigantesco e irascibile irlandese, dal tedesco Fritz, inventore e genio dell'elettronica, ad Alvaro, irresistibile italiano esperto in casseforti. Altri personaggi

Sopra:
El Eternauta nella versione di Héctor G. Oesterheld e Francisco Solano Lopez.

In alto:
l'indio Patoruzú, popolarissimo in Argentina.

A sinistra:
l'immigrato spagnolo Sarrasqueta, uno dei primi personaggi del fumetto argentino.

fissi della serie sono la splendida Jean, nipote del Conte e "jolly" del gruppo, e Michael Allen, ispettore di Scotland Yard, innamorato di Jean, che sospetta delle loro attività illegali ma non riesce mai a dimostrarle. L'ispettore è naturalmente un loro avversario, ma anche un amico e spesso il Conte e gli altri lo aiutano, segretamente, a cavarsi dagli impicci.
Le storie degli Aristocratici - nelle quali fanno spesso capolino famosi personaggi letterari o cinematografici come Sherlock Holmes (ritiratosi in Russia dopo la morte del dottor Watson), l'Ispettore Clouseau e James Bond - sono ricche di invenzioni e di trovate e la suspense è sempre temperata da una notevole dose di humour. Del resto, anche se il gruppo impiega le proprie molteplici attitudini per fini non propriamente edificanti, per loro il "ricavato" dei vari "colpi" ha poca importanza. Tanto è vero che lo devolvono quasi sempre in beneficenza, trattendo solo il dieci per cento come rimborso spese. Nel periodo di maggior splendore, questa serie è stata diffusa in una dozzina di paesi; tanto che, quando ha smesso di uscire in Italia, è stata continuata per qualche anno direttamente per il mercato estero.

• ARNAL, CLAUDE
Spagnolo di nascita ma francese d'adozione, il catalano José Cabrero Arnal, classe 1909, piú noto come Claude Arnal, esordisce nel 1930 su "KKO" e su "Pocholo", dove pubblica *La guerra de los insectos* e le brevi avventure del cane Top, "antenato" del futuro Pif•. Nel 1939, dopo la vittoria delle truppe franchiste, abbandona la Spagna per la Francia, dove è trasferito in un campo profughi per poi essere internato per alcuni anni a Mauthausen. Liberato nel 1945, giunge a Parigi e crea per il quotidiano comunista "L'Humanité" il suo personaggio più famoso, il cane Pif, che qualche anno dopo porterà sulle pagine del settimanale per ragazzi "Vaillant"• e che in seguito sarà realizzato da numerosi altri autori. Da sempre specializzatosi in animali antropomorfi, Arnal ha dato vita a numerosi altri personaggi tra i quali possiamo ricordare almeno Placid et Muzo, Hercule, Nouche et Nigo e Roudoudou, che sarà il protagonista di un'omonima rivista per piccolissimi. Claude Arnal è morto nel 1982.

• ARTHUR
Discendente di una tradizionale famiglia di fantasmi che abita in un castello scozzese in rovina, Arthur è un piccolo e simpatico fantasma altruista che ha come unico scopo quello di aiutare chiunque si trovi in difficoltà. A mala pena sopportato dai suoi simili, mette un tale impegno in questa sua "missione" che rischierebbe di riuscire addirittura antipatico se non fosse per la sua ingenuità e per i guai nei quali finisce quasi sempre per andarsi a cacciare. Oltre a essere in grado di attraversare i muri e di diventare invisibile come qualsiasi altro fantasma che si rispetti, Arthur (noto in Italia anche con il nome di Pacinotto) è anche capace di viaggiare nel tempo, tanto che le sue divertenti e interessanti avventure, piene di gag e di colpi di scena, sono ambientate indifferentemente nel Medioevo o durante la Rivoluzione francese, ai tempi dei pirati o addirittura nel XXI secolo.
Apparso per la prima volta il 20 dicembre del 1953 sul numero 449 di "Vaillant"•, questo simpatico personaggio è stato creato da Jean Cézard, pseudonimo di Jean César, che sino a quel momento aveva al suo attivo soltanto fumetti realistici. Interrotte nel 1977 dalla morte dell'autore, le avventure di Arthur sono riprese nel 1982 con i testi e i disegni di Marc Arapu.

• ARZACH
Protagonista di alcune brevi storie mute, ambientate in un mondo spoglio e fuori dal tempo, che possono essere lette in un attimo oppure osservate a lungo, particolare dopo particolare, Arzach vola pensieroso su un enorme uccello preistorico, apparentemente senza meta. E ogni volta il suo volo è interrotto da qualcosa di straordinario che attira la sua attenzione provocando il suo determinante intervento durante una breve sosta del suo viaggio, che subito riprende.
Questo misterioso personaggio (e può essere curioso ricordare che in ogni storia si chiama con un nome leggermente diverso: Arzach, Arzac, Arzak, Harzak...) è stato creato nel 1975 da Moebius•, uno degli indiscussi maestri del fumetto contemporaneo.

★ "ASSO DI PICCHE"
Rivista progettata in carcere da Alberto Ongaro e Mario Faustinelli e pubblicata a Venezia subito dopo la fine della Seconda guerra mondiale da un gruppo di giovani, armati di molto entusiasmo e di nessuna esperienza, che in seguito sarebbero diventati famosi. Basti pensare a Hugo Pratt•, a Dino Battaglia•, al giornalista e scrittore Alberto Ongaro e al regista Damiano Damiani. Realizzata con scadenze discontinue e tra mille difficoltà, oltre all'Asso di Picche• questa rivista ha pubblicato Junglemen•,

In alto:
gli Aristocratici al completo con Jean e l'ispettore Michael Allen.

A sinistra:
Arthur, un simpatico fantasma altruista e pasticcione.

Ray e Roy, Robin Hood e Silver Pan. "Asso di Picche" ha cessato le pubblicazioni dopo una ventina di numeri.

◆ ASSO DI PICCHE
Realizzato da Mario Faustinelli e Hugo Pratt• e pubblicato nell'immediato dopoguerra sulle pagine dell'omonima rivista, l'Asso di Picche è un misterioso giustiziere che, con notevole grinta e grande sprezzo del pericolo, combatte inizialmente contro la terribile banda delle Pantere, guidata da un crudele orientale alla Fu Manchu.

Irrompe nel loro covo, dove stanno preparando un colpo ai danni della giovane Deanna Farrel (vogliono impossessarsi di un idolo trovato in Mongolia dal padre, famoso archeologo, le cui iscrizioni possono portare al ritrovamento di un ricco tesoro), e li avverte che la ragazza è sotto la sua protezione. Poi riesce a dileguarsi, grazie a un salto acrobatico, e poco dopo lo ritroviamo nei panni del giornalista Gary Peters, che giunge in ritardo a un appuntamento con la ragazza. Si amano, ma Deanna non sa che lui e l'eroe mascherato sono in realtà la stessa persona.
In seguito l'Asso di Picche affronterà il temibile Club dei 5, una specie di organizzazione Spectre ante litteram il cui comitato direttivo è formato da cinque criminali che verranno via via eliminati dal nostro eroe - solo alla fine si apprenderà, non senza sorpresa, che la guida suprema dell'organizzazione era addirittura il capo della polizia federale di San Francisco - vivrà un'avventura a Venezia e combatterà contro i nazisti.

◆ ASTERIX
Apparso per la prima volta nell'ottobre del 1959 sul primo numero della rivista francese "Pilote"• e ben presto diventato popolarissimo, l'irriducibile Asterix tiene testa alle legioni di Giulio Cesare grazie a una magica pozione preparata dal druido Panoramix e alla quale i galli ricorrono soltanto nei momenti disperati per aumentare la loro forza in modo incredibile. L'unico che non ne ha bisogno è il grosso e simpaticissimo Obelix: in lui gli effetti della pozione sono infatti permanenti poiché da piccolo è caduto dentro la pentola durante la sua preparazione.
Nel corso delle loro numerose avventure, Asterix e Obelix - ai quali si è successivamente aggiunto il simpaticissimo cagnolino Idefix, che li ha seguiti a lungo nella storia *Le tour de Gaule* prima di riuscire a farsi notare dai due - hanno percorso in lungo e il largo il mondo antico e sono addirittura stati anche in America, ben prima di Cristoforo Colombo. Quasi sempre mettono alla berlina tic e manie delle popolazioni locali che, naturalmente, sono molto simili a tic e manie dei popoli che attualmente vivono in quei paesi.
Le avventure di René Goscinny• e Albert Uderzo• sono state inizialmente accusate da piú parti di essere un po' troppo sciovinistе oltre che di riflettere la *politique de grandeur* allora predicata dal presidente francese, il generale Charles De Gaulle. Anche se un certo campanilismo è innegabile (i galli sconfiggono immancabilmente i romani - protagonisti solo di continue figuracce - e tutti coloro che si mettono sulla loro strada, cosí come Asterix e Obelix tornano ogni volta dai loro viaggi con la convinzione che nessun posto sia bello quanto la loro Gallia), non bisogna però dimenticare che il "fenomeno" Asterix si è poi diffuso in tutto il mondo. Tanto che della trentina di avventure sinora realizzate sono state vendute complessivamente oltre duecento milioni di copie, diffuse in piú di cento paesi e tradotte in una trentina di lingue, latino compreso. Nel 1988, in Francia, un'avventura di Asterix e Obelix è stata persino "tradotta" in braille!
Le ragioni del formidabile successo internazionale di questa serie sono molteplici e van-

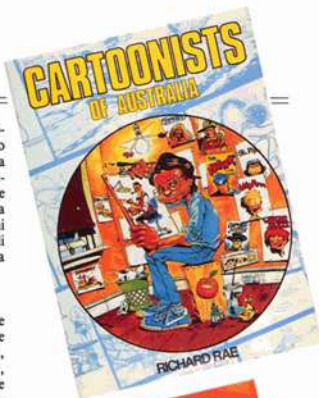
In alto:
il misterioso Arzach.

Sopra:
copertina di un numero dell'"Asso di Picche".

A destra:
Asterix, Obelix e il cagnolino Idefix, inseparabili compagni di mille avventure.

no ricercate soprattutto nella professionalità dei due autori, due "vecchie volpi" del mestiere che avevano alle loro spalle già numerosi personaggi. René Goscinny s'è documentato a fondo su quel periodo e ha scritto ottime storie, molto spassose e ricche di arguti riferimenti alla vita moderna, mescolando abilmente la storia con la parodia, l'avventura con l'umorismo, mentre Albert Uderzo, da parte sua, ha disegnato con molta cura non solo gli sfondi e le case, i costumi e gli utensili, ma anche il paesaggio e le diverse piante.
Il successo internazionale di queste storie è dato anche dal fatto che hanno almeno due chiavi di lettura: quella del giovane, che si diverte seguendo le varie situazioni umoristiche e avventurose, e quella dell'adulto, che sa cogliere i numerosi riferimenti storici e culturali, la ridicolizzazione degli stereotipi e dei luoghi comuni e le strizzatine d'occhio di cui la serie è ricchissima. Senza dimenticare, infine, che le varie avventure di Asterix possono essere lette e rilette senza mai stancarsi: spesso l'occhio cadrà infatti su particolari del testo o del disegno che prima non avevano attratto la nostra attenzione.
Asterix, Obelix & C. sono stati spesso utilizzati, soprattutto in Francia ma anche in molti altri paesi, dalla pubblicità e dalle industrie che producono magliette, giocattoli, portachiavi, quaderni, adesivi, bambolotti portafortuna e chi più ne ha più ne metta. Come se non bastasse, il primo satellite francese ha portato nello spazio il nome di Asterix il 26 novembre del 1965. Alla morte di René Goscinny, stroncato da una crisi cardiaca il 5 dicembre del 1977, Uderzo ha fondato le Editions Albert René e ha continuato da solo le avventure di questo popolarissimo personaggio.

★ "(A SUIVRE)"
Pubblicata dall'editore belga Casterman a partire dal febbraio 1978, questa rivista è nata dalla convinzione che continuare a costringere gli autori nelle tradizionali dimensioni dei cartonati - 42 o 64 pagine - costituisse in realtà un freno alla loro creatività. I maggiori autori europei - da Bilal• a Comès•, da Victor de la Fuente• a Manara• (che proprio per "(A suivre)" creerà Giuseppe Bergman•), da Pratt• a Tardi• - hanno quindi collaborato con la massima libertà a questa rivista realizzando storie lunghissime, veri e propri romanzi a fumetti, che talvolta hanno superato le centocinquanta tavole. Davvero ottimi, infine, sono alcuni numeri monografici dedicati alla morte di John Lennon e all'architettura o alla musica nei fumetti.

■ AUSTRALIA
Poco nota all'estero (salvo, naturalmente, le solite debite eccezioni come Air Hawk• e Mike Steel•), ma assai ricca di personaggi, la produzione australiana inizia nel 1907, quando Norman Lindsay dà vita a una serie con animali su una rivista per adulti. Mentre le riviste per ragazzi sono a lungo importate dalla Gran Bretagna (nel 1908 esce il primo e unico numero di "Vumps" e bisognerà aspettare il 1934 per trovare una nuova quanto effimera testata: "Fatty Finn's Weekly"), gli autori trovano un certo spazio sui quotidiani con una produzione simile a quella statunitense con strisce familiari e altre con bambini, con emarginati e con animali, canguri e koala in testa. The Potts• di Stan Cross, che si ispira alla serie statunitense The Gumps•, inizia il 7 agosto 1920 ed è la prima striscia locale, anche se la prima striscia quotidiana sarà The Blimps, realizzata nel 1923 da James Blancks.
Negli anni Trenta il paese incomincia a essere "invaso" dalla produzione statunitense: nel 1928 l'agenzia Yaffa aveva incominciato a distribuire il materiale del King Features Syndicate, nel 1936 esce il primo comic book e nel 1939 il "Sunday Telegraph" allega un supplemento a colori stampato in California. Solo durante la Seconda guerra mondiale, ma più per ragioni economiche che per proteggere la produzione locale, il governo australiano limita le importazioni dall'inizio del 1939 e le proibisce dal luglio dell'anno successivo. Alla fine della guerra l'embargo della produzione straniera continua per qualche anno, nascono numerose riviste ed entrano sul mercato autori di tutto rispetto come Syd Nicholls, creatore del pirata Middy Malone, John Dixon•, che crea il supereroe Crimson Comet, e il raymondiano Stanley Pitt, che si ispira a Flash Gor-

Sopra:
copertine di due libri sul fumetto australiano zeppe di personaggi in genere sconosciuti nel resto del mondo.

A destra:
copertina di uno dei primi numeri della rivista "(A suivre)".

don• per realizzare le avventure di Silver Starr in *The Flame World*.
Negli anni Cinquanta ricominciano a essere pubblicati i grandi eroi statunitensi, ma il paese attraversa un difficile periodo economico, molti editori rinunciano a stampare a colori e i prezzi di copertina aumentano del cento per cento nel giro di pochi anni. La censura incomincia a farsi sentire, soprattutto per ciò che riguarda i comic book e le riviste per ragazzi, e l'Air Hawk di Dixon è l'unico personaggio importante nato in questo periodo. Negli anni Sessanta i problemi si accentuano: i prezzi vanno alle stelle (tanto che costa meno importare riviste inglesi e comic book statunitensi che produrre e stampare in Australia) e molti autori abbandonano i fumetti per dedicarsi alla pubblicità o alla televisione mentre altri lavorano per il mercato straniero, come Yaroslav "Larry" Horak, che attualmente disegna le strisce di James Bond•.
Negli anni Settanta le cose incominciano ad andare decisamente meglio, grazie anche al cambio favorevole, che rende meno competitiva l'importazione di riviste e materiale dall'estero e cosí nascono numerose nuove serie umoristiche e avventurose come il fantastico Max and Min di Foley, l'eterno perdente Basil di Lants e Fingers and Foes di Salisbury, una divertente parodia del fumetto poliziesco. Purtroppo, come abbiamo detto all'inizio, la produzione australiana continua a essere praticamente sconosciuta all'estero.

• THE AVENGERS

Formati inizialmente da Thor•, Iron Man•, Ant-Man, Wasp e dal gigantesco e terribile Hulk•, che abbandonerà ben presto il gruppo, e da Captain America•, eroe della Seconda guerra mondiale rinvenuto ibernato nei ghiacci, gli Avengers (noti in Italia come i Vendicatori) hanno cambiato spesso formazione nel corso degli anni accogliendo, per periodi piú o meno lunghi, decine e decine di altri eroi dagli incredibili poteri: da Black Panther•, il primo supereroe nero dei fumetti, a Vision•, qualcosa di piú di un semplice androide, dal mitologico Hercules al robot Jocasta.
Grintosi e rissosi come la maggior parte degli eroi Marvel, gli Avengers sono un gruppo compatto anche se tra i componenti litigi, ripicche e discussioni, che spesso degenerano in vere e proprie risse, sono all'ordine del giorno. Eventuali divergenze vengono però piú o meno prontamente messe da parte quando si tratta di passare all'azione.
Le avventure di questo pittoresco gruppo di supereroi, creato nell'estate del 1963 da Stan Lee• e da Jack Kirby•, sono state in seguito continuate da numerosi autori tra i quali possiamo ricordare almeno lo sceneggiatore Roy Thomas• e i disegnatori Neal Adams•, John Romita• e George Perez•.

★ "L'AVVENTUROSO"

Rinunciando alla classica formula editoriale dei settimanali dell'epoca, ancora fermi, salvo poche eccezioni, ai raccontini moraleggianti, alle rubriche educative, ai giochi e ad alcune tavole disegnate, quasi sempre con le didascalie o le rime baciate, "L'Avventuroso" dell'editore fiorentino Mario Nerbini è il primo a puntare decisamente sui fumetti avventurosi statunitensi. Nel primo numero, uscito il 14 ottobre 1934, troviamo tra l'altro la prima tavola del Flash Gordon• di Alex Raymond• (presentato come un ufficiale di polizia!), Secret Agent X-9• e Jungle Jim, sempre di Raymond, e Radio Patrol• di Sullivan e Schmidt. In seguito arriveranno altri grandi eroi come Mandrake• e Terry and the Pirates•.
Il successo di questo settimanale è davvero eccezionale (si dice che abbia toccato le cinquecentomila copie di tiratura per poi stabilizzarsi sulle trecentomila) e incomincerà a declinare alla fine degli anni Trenta quando l'editore, per assecondare il Ministero della Cultura Popolare, che aveva messo all'indice i popolarissimi personaggi statunitensi, incominciò a sostituirli con storie italiane. "L'Avventuroso", che ha cessato le pubblicazioni il 16 maggio 1943, è stato riproposto in edizione anastatica dalla Nerbini all'inizio degli anni Ottanta.

• AXLE MUNSHINE

Creato nel 1974 dallo sceneggiatore francese Christian Godard e dal disegnatore spagnolo Julio Ribera, Axle Munshine, noto anche come il Vagabondo del limbo, ha inventato un apparecchio che riesce a fissare i sogni su nastro magnetico. Ma i sogni sono considerati una minaccia sul suo pianeta, Xylos, e questo personaggio, condannato a morte per un crimine incredibile quanto assurdo, è costretto a fuggire su una fantastica nave spaziale. In compagnia del giovane Musky, che in seguito scopriremo essere in realtà un'adolescente innamorata di lui, Axle percorre i quattro angoli dell'universo alla ricerca di Chimeer, la donna dei suoi sogni.

In alto:
copertina di un numero de
"L'Avventuroso".

A sinistra:
un gruppo di Avengers in azione.

b

♦ BARBARA

Creata nel settembre del 1979 da Ricardo Barreiro e dal disegnatore Juan Zanotto• e apparsa in Argentina su "Skorpio"• e in Italia su "Lanciostory"•, questa affascinante e sensuale eroina è protagonista di mille avventure ambientate nel futuro, in un mondo costellato dalle rovine di una guerra atomica e che ha subito profonde trasformazioni climatiche in seguito allo spostamento dell'asse terrestre. Anche se alcuni hanno mantenuto qualche conoscenza scientifica, la maggior parte dei sopravissuti sono tornati a uno stadio primitivo e vivono in piccoli gruppi perennemente in lotta tra loro.
Può essere curioso ricordare che le avventure di questa eroina sono state pubblicate integralmente in Italia, mentre l'editore argentino ha provveduto a cancellare seni, capezzoli e varie nudità per evitare eventuali guai con la censura.

♦ BARBARELLA

Apparsa nel 1962, questa eroina non è certo l'eterna fidanzata cui sino ad allora erano abituati i lettori di fumetti, bensí una giovane donna libera e disinibita che va a zonzo tra i pianeti per dimenticare una delusione amorosa, conduce le sue imprese spaziali da protagonista e sceglie senza esitazioni il proprio occasionale compagno. In una storia è addirittura un robot, il quale si scusa con lei perché i suoi slanci hanno ancora «qualcosa di meccanico»!
Pur rispettando certe regole del fumetto tradizionale, le sue avventure sono un sapiente cocktail per adulti dove l'autore, il francese Jean-Claude Forest•, ha mescolato abilmente e con un certo senso dell'umorismo la fantascienza classica alle scene più audaci. Audaci per l'epoca, naturalmente, dato che oggi le prodezze di Barbarella difficilmente potrebbero scandalizzare qualche lettore. Ma non bisogna dimenticare che all'inizio degli anni Sessanta questa eroina ha suscitato un discreto scandalo e le sue tavole sono state pubblicate nel 1967 su "Linus"• con qualche lieve intervento censorio.
Barbarella è stata portata sullo schermo nel 1967 dal regista francese Roger Vadim in un film omonimo, interpretato dall'attrice statunitense Jane Fonda. Forest ha collaborato alla sceneggiatura e alle scenografie, ma i risultati sono stati complessivamente piuttosto deludenti.

♦ BARBE-ROUGE

Creato nel 1959 da Jean-Michel Charlier• e dal disegnatore Victor Hubinon• e pubblicato dal settimanale francese "Pilote"• sin dal primo numero, Barbe-Rouge è un pirata del Settecento che sparge il terrore nel Mar delle Antille anche se è spesso impegnato in imprese positive per accontentare il giovane Erik, sopravvissuto a un arrembaggio e da lui adottato quando era ancora un bambino, che cerca di fargli cambiar vita.
Temuto e rispettato anche dagli altri pirati,

Barbe-Rouge non è un vero "cattivo" anche se difficilmente si adatta al ruolo del "buono" a tutti i costi. Accanto a lui troviamo quasi sempre lo zoppo Triple-Patte, suo fedele "secondo", e il gigantesco nero Baba. Può essere curioso ricordare che questi tre personaggi sono spesso caricaturizzati nelle storie di Asterix•.
Alla morte di Hubinon questa serie, apparsa in Italia sul "Vittorioso"• e nei "Superalbi Audacia" della Mondadori, è stata continuata da Jijé• e da suo figlio Lorg (Laurent Gillain).

• BARKS, CARL

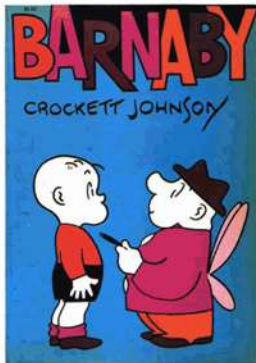
Nato il 27 marzo 1901 a Merrill, nell'Oregon (Stati Uniti), Carl Barks è assunto nel novembre del 1935 dalla Disney come apprendista animatore. Sei mesi dopo passa al reparto soggetti e nel 1942, dopo aver disegnato insieme a Jack Hannah *Paperino e l'oro del pirata*, la prima storia lunga di Donald Duck• realizzata negli Stati Uniti direttamente per i comic book, si licenzia e incomincia a realizzare fumetti per la casa editrice che pubblica storie inedite con i personaggi disneyani.

Sopra:
una suggestiva immagine di Barbarella, l'eroina creata da Jean Claude Forest nel 1962.

A destra:
copertina di una *fanzine* svedese interamente dedicata all'opera di Carl Barks, «l'uomo dei paperi».

Ben presto noto tra gli addetti ai lavori come "l'uomo dei paperi", Barks caratterizza sempre più la psicologia di Paperino, modellandolo a propria immagine e somiglianza e facendone il protagonista di brevi storie umoristiche e di lunghe avventure ai quattro angoli del mondo, oltre a dar vita a importanti personaggi: da Uncle Scrooge* ai terribili Bassotti, da Amelia al fortunatissimo Gastone. Ritiratosi nel 1967, Barks ha ritratto Paperino & C. in quadri assai ricercati dai collezionisti.

• BARNABY

Barnaby è un ragazzino ingenuo e disarmante che vive in un proprio mondo fantastico e irreale popolato da cani parlanti,

fantasmi che hanno paura della propria ombra e folletti sbruffoni e pasticcioni come Mr. O'Malley, che dovrebbe proteggerlo dai guai e che invece combina un mucchio di pasticci ogni volta che decide di utilizzare le proprie arti magiche. Parlando con i propri genitori, Barnaby cerca sempre di convincerli che quel che racconta gli è successo davvero, ma loro pensano che il figlioletto non sia poi molto normale.

Creata nel 1942 da Crockett Johnson, pseudonimo di David Johnson Leisk, e molto apprezzata dai critici e dagli uomini di cultura (tanto che in Italia è stata pubblicata sul "Politecnico" di Vittorini), anche se non è mai riuscita a conquistare il grande pubblico, questa serie dura soltanto sino al 1952. Già a metà del 1946 Crockett Johnson aveva comunque abbandonato Barnaby nelle mani dello sceneggiatore radiofonico Ted Ferro e del disegnatore Jack Morley, che erano riusciti a mantenere lo spirito del personaggio e il suo personale stile grafico.
Può essere curioso ricordare che questa è una delle prime serie (forse addirittura la prima negli Stati Uniti) a utilizzare testi tipografici nelle nuvolette al posto del tradizionale *lettering* scritto a mano. L'autore aveva preso questa decisione « per avere così un sessanta per cento in più di testo ».

• BARNEY BAXTER

Realizzato nel 1935 dallo statunitense Frank Miller per un quotidiano di Denver per essere poi ripreso alla fine dell'anno successivo dal King Features Syndicate come *Barney Baxter in the Air*, questo personaggio è un coraggioso pilota sempre pronto a volare ai quattro angoli del mondo, dovunque lo chiami l'avventura. Allo scoppio della Seconda guerra mondiale Barney Baxter e la sua spalla Gopher Gus, un ex cercatore d'oro che era diventato suo assistente di volo portando nella serie una certa dose di umorismo, si arruolano subito nella Royal Air Force inglese per passare poi all'aviazione statunitense.
Richiamato alle armi nella guardia costiera alla fine del 1942, Frank Miller lascia la serie nelle mani di Bob Naylor, che non si sarebbe però rivelato all'altezza della situazione, facendo calare non poco l'interesse dei lettori nei confronti delle avventure del simpatico pilota. Nel 1948, nel tentativo di rilanciare la serie, il King Features Syndicate la riaffidò a Miller, che provò a far vivere al proprio personaggio storie fantascientifiche. Ma l'esperimento non riuscì e la prematura morte dell'autore alla fine del 1949 portò alla definitiva soppressione della serie.

• BARNEY GOOGLE

Apparso saltuariamente sin dal 1916 in *Married Life*, una serie di vignette sulla vita matrimoniale realizzate da Billy De Beck per il "Chicago Herald", questo personaggio diventa titolare di una propria striscia sulla pagina sportiva dell'"Herald Examiner" a partire dal 17 giugno 1919. Questa collocazione non deve stupire perché Barney Google è fanatico di tutti gli sport (dal basket al baseball, dalla boxe alle corse dei cani) e non esita neppure un attimo ad abbandonare per qualche tempo la famiglia per dedicarsi a tempo pieno a un bizzoso cavallo da corsa con il quale vive picaresche avventure in giro per il mondo. Popolarissimo negli anni Venti, questo personaggio incontra nel 1934 l'estroverso e rumoroso Snuffy Smith, che si conquisterà spazi sempre maggiori sino a diventare all'inizio degli anni Quaranta il vero protagonista, quando la serie viene affidata all'assistente di De Beck, Fred Laswell, che costringe Barney Google a un ruolo del tutto secondario.
Vedi nella pagina seguente il box sullo sport.

• BATMAN

Creato da Bill Finger e dal disegnatore Bob Kane* e apparso per la prima volta nel maggio del 1939 sulle pagine del comic book "Detective Comics", il primissimo Batman era particolarmente sinistro: agiva quasi sempre di notte, avvolto in una calzamaglia viola, il simbolo del pipistrello sul petto, un cappuccio-maschera dalle lunghe orecchie e un gran mantello plissettato che proiettava paurose ombre su Gotham City. Come se non bastasse, era protagonista di storie

Pagina a fronte, in alto:
il pirata Barbe-Rouge e il giovane Erik.

In alto:
il pilota Barney Baxter e Gopher Gus, il suo simpaticissimo assistente di volo.

Sopra:
l'ingenuo Barnaby e Mr. O'Malley, un folletto pasticcione e combinaguai.

A destra:
Barney Google e il suo bizzoso cavallo da corsa.

SPORT PER TUTTI I GUSTI

Praticamente coetanei (pochi mesi, infatti, separano la nascita del fumetto dall'inaugurazione delle prime Olimpiadi moderne ad Atene, anche se, evidentemente, si tratta di due nascite "ufficiali"), i fumetti e lo sport hanno spesso incrociato le loro strade da quando, esattamente il 27 settembre 1896, nel vicolo di Hogan, dove sono ambientate le tavole dello Yellow Kid• creato da Richard Felton Outcault•, viene inaugurato un Athletic Club.
La prima serie prettamente sportiva dovrebbe essere A. Piker Clerk, realizzata all'inizio del 1903 da Clare Briggs, ma la piú famosa di questo periodo è certamente Mutt and Jeff•, creata nel 1907 da Bud Fisher• per essere pubblicata sui quotidiani della catena di William Randolph Hearst: è la prima striscia di successo ad apparire sei giorni su sette in una pagina fissa, quella con le informazioni sulle corse dei cavalli. Anche il Barney Google• di Billy De Beck e il Moon Mullins• di Frank Willard si sono spesso occupati di vari sport, mentre il Gasoline Alley• di Frank O. King• e la serie *Joe's Car*• di Vic Forsythe puntavano la loro attenzione soprattutto sulla sempre maggiore passione automobilistica degli statunitensi.

Poiché lo sport (quello visto e quello letto, piú di quello realmente praticato) ha un ruolo importante nella vita di tutti i giorni, i suoi rapporti con i fumetti sono naturalmente molteplici, anche se non sempre si tratta di sfondi realistici al cento per cento, visto che al filone sportivo si mescolano quasi sempre, per evidenti ragioni narrative, il giallo o il rosa. Oltre ai personaggi prettamente sportivi presenti un po' in tutte le discipline – a incominciare dal pugilato (con Joe Palooka• e Big Ben Bolt•), dal calcio (con Gunner• di Alfredo J. Grassi e José Luis Salinas• e Pelezinho di Mauricio de Sousa•) e dall'automobilismo (con il Michel Vaillant• creato nel 1959 da Jean Graton•), tanto per fare soltanto qualche nome – non bisogna infatti dimenticare che lo sport fa spesso capolino nei fumetti "normali": gli eroi avventurosi, al momento del bisogno si dimostrano abilissimi un po' in tutte le discipline, mentre quelli umoristici si rivelano, anche in questo caso, degli irresistibili pasticcioni. Basti pensare a Flash Gordon• (che nella vita "reale" è addirittura un campione di polo) e a Phantom•, il nostro Uomo Mascherato, nel primo caso e a Gaston Lagaffe• nel secondo.
Anche le Olimpiadi, cui abbiamo accennato all'inizio, hanno spesso un ruolo nei fumetti: quelle del passato sono state raccontate da Asterix• e da Kolosso•, mentre quelle della giungla, sconosciute ai piú, sono descritte in alcune storie di Phantom; ci sono inoltre le Olimpiadi disneyane, quelle degli Schtroumpfs• e non mancano neppure quelle spaziali, con Batman• in rappresentanza della Terra. C'è anche chi, come Mariano Congiu negli anni Sessanta e Paolo Ongaro• nel 1984, sulle pagine del "Guerin Sportivo", hanno raccontato a fumetti la storia vera delle Olimpiadi antiche e di quelle moderne.
Va infine detto che sono state realizzate un po' in tutto il mondo, dall'Argentina alla Francia, dall'Italia al Messico, biografie a fumetti dei veri campioni dello sport (si va da Primo Carnera a Nino Berruti, da Johnny Weismuller a Pelé), cosí come molti manuali su varie discipline sono stati realizzati direttamente a fumetti. Tra le iniziative piú interessanti meritano di essere ricordate almeno un manuale del calcio realizzato per le Edizioni Paoline da Giuliano Giovetti (un autore che ha anche un discreto passato come calciatore e che spesso ambienta i suoi fumetti nel mondo del pallone), e numerosi volumi realizzati negli anni Settanta da autori francesi (alcuni sono stati pubblicati in Italia da Longanesi), che descrivevano con i fumetti le tecniche e i vari "trucchi" degli sport piú popolari, dal nuoto al tennis, dal motociclismo allo sci.

A sinistra, sopra:
il pugile Joe Palooka.

A sinistra, sotto:
anche Asterix ha partecipato alle Olimpiadi.

In alto:
il calciatore Gunner, di Alfredo Grassi e José Luis Salinas.

cruente e non esitava a far uso di colpi mortali di lotta giapponese e di armi da fuoco. D'altra parte non bisogna dimenticare che questo personaggio, come altri eroi dei fumetti degli anni Trenta, ha scelto di combattere il crimine in seguito a un dramma personale: l'uccisione dei genitori da parte di un ladro quando era appena un ragazzo. Da allora si è dedicato anima e corpo a questa missione. Soltanto un anno dopo, quando nell'aprile del 1940, sul numero 38, compare il giovane Dick Grayson, un acrobata da circo, anch'egli orfano e vittima della delinquenza che da quel momento lotterà a lungo accanto a Batman come Robin•, the Wonder Boy (il ragazzo meraviglia), le avventure si fanno meno cruente: l'Uomo pipistrello rinnega le armi da fuoco e la violenza iniziale e anche lo stile di Bob Kane e degli altri disegnatori si fa meno cupo.

Nella vita di tutti i giorni Batman è l'indolente miliardario Bruce Wayne, che nessuno immaginerebbe capace di simili imprese, e Robin il suo giovane pupillo Dick Grayson. Il loro rifugio-laboratorio è la bat-caverna, un antro naturale situato sotto la villa dei Wayne e nella loro lotta contro il crimine i due si servono di numerosi marchingegni: dalla bat-mobile (trasformatasi con il passare degli anni e con il mutare dei criteri estetici) al bat-plano, dal bat-cottero alla batcintura, un fornitissimo laboratorio fantascientifico disponibile in ogni occasione.

Gli irriducibili avversari dell'Uomo pipistrello, molto ben caratterizzati, sono indubbiamente uno dei punti di forza di questa serie: dal Joker (il Jolly) a Penguin (il Pinguino), da Clayface (il Trasformista) alla Catwoman (la Donna gatto). Indossano costumi variopinti e di tanto in tanto ritornano per mettere in difficoltà Batman e Robin. Non desiderano eliminarli definitivamente ma soltanto sfidare la loro intelligenza, spesso facendo loro avere qualche indizio sui "colpi" futuri.

Con il passare del tempo le avventure dell'Uomo pipistrello hanno perso un po' di mordente e, naturalmente salvo le solite debite eccezioni, sono diventate sempre più banali e scontate. A metà degli anni Ottanta la DC Comics ha deciso di correre ai ripari affidando a Frank Miller•, che ha avuto carta bianca nel suo lavoro, la realizzazione di un "nuovo" Batman. Miller ha così ricreato l'Uomo pipistrello, riproponendolo in una chiave che si rifà all'atmosfera gotica delle primissime storie realizzate da Finger e Kane e accentuandone la violenza. Il film di Tim Burton ha seguito questa strada ed è stato vietato ai minori in alcuni paesi.

Prima del *Batman* diretto da Tim Burton, che nella seconda metà del 1989 ha incassato soltanto negli Stati Uniti oltre duecento milioni di dollari nei primi tre mesi di programmazione, gli eroi creati da Bill Finger e da Bob Kane erano già stati portati altre volte sullo schermo: nel 1943, nel 1949 e nel 1966 in un film diretto da Leslie H. Martinson e ottenuto "cucendo" insieme una selezione di alcuni episodi di una fortunata serie di telefilm prodotta dalla rete televisiva ABC, dal gennaio 1966 al marzo 1968, per complessivi 120 episodi da mezz'ora.

• BATTAGLIA, DINO

Nato a Venezia il primo agosto 1923, Dino Battaglia esordisce nel mondo dei fumetti nel 1945 collaborando a "L'Asso di Picche"•. Negli anni Cinquanta disegna alcuni episodi del western Pecos Bill• su testi di Guido Martina• e collabora al "Vittorioso"• e con alcune case editrici inglesi tramite lo Studio Dami. Negli anni Sessanta e Settanta, sempre senza mai legarsi a personaggi fissi, collabora al "Corriere dei Piccoli"• e a "Linus"•, dove ha modo di dare il meglio di sé riducendo a fumetti le atmosfere angosciose e fantastiche dei racconti di Hoffmann e di Poe, di Lovecraft e di Maupassant. Per il "Messaggero dei ragazzi" realizza un'ottima biografia di San Francesco d'Assisi nel 1974 e l'anno successivo un'eccellente versione a fumetti del *Till Eulenspiegel* per il "Giornalino"•.

Nel 1982 crea l'Ispettore Coke di Scotland Yard che, in storie ambientate all'inizio del nostro secolo, si trova impegnato in casi assai particolari e le cui avventure sono state interrotte dalla sua morte improvvisa avvenuta nel 1983.

• B.C.

Before Christ, ovvero avanti Cristo, è il nome-sigla di uno dei membri di una ridotta comunità di uomini preistorici che vive in

un Quaternario spoglio e lineare creato dallo statunitense Johnny Hart• nel 1958. Accanto a lui troviamo Clumsy Carp, uno scienziato miope e un po' imbranato; Thor, inventore di una serie pressoché infinita di ruote; Wiley, filosofo e poeta scontroso; Peter, un genio incompreso che dà un nome a tutto quello che incontra; Curls il Riccio, «maestro di umorismo sarcastico»; Grog, una specie di anello di congiunzione tra le

A sinistra:
la primissima apparizione dell'Uomo Pipistrello.

In alto:
Batman nella versione di Frank Miller.

Sopra:
i simpatici cavernicoli del Quaternario creati da Johnny Hart.

scimmie e l'uomo, ritrovato ibernato in un ghiacciaio; e infine due "nuove creature": una biondina innamorata di B.C. e una cicciona irascibile e violenta.
Pragmatici sperimentatori, B.C. e compagni affrontano di volta in volta problemi piccoli e grandi del tutto simili a quelli che ci affliggono quotidianamente, tanto che il loro Quaternario è in realtà un simpatico specchio deformato e deformante della nostra vita di tutti i giorni, dove non mancano moderne "diavolerie" come i cartelli stradali, l'ufficio meteorologico e il divano dello psicanalista. Naturalmente in pietra!
Con il suo sofisticato umorismo e il suo disegno essenziale, B.C. ha rinnovato i canoni del fumetto umoristico. Tanto è vero che in un primo momento questa serie è stata rifiutata dalle maggiori agenzie statunitensi mentre in Italia, resa popolare dalla rivista "Urania", è stata inserita nel 1965 nella collana letteraria *Nuovi scrittori stranieri* della Mondadori perché, come diceva una nota editoriale, «un narratore che usa le strisce invece dei paragrafi, che disegna i suoi personaggi invece di descriverli, non può essere ignorato per un puntiglio meramente formale se la sua opera è più viva, più ricca, più significativa di tanti romanzi messi insieme secondo i canoni tradizionali».

♦ BÉCASSINE
Nata da un'idea di Maurice Languereau, editore de "La Semaine de Suzette", che in seguito ne realizzerà i testi firmandosi con lo pseudonimo di Caumery, e disegnata dal 1905 al 1941 da Joseph-Porphyre Pinchon, Annaik Labornez, detta Bécassine (da *bécasse*, che significa "scervellata"), è una ragazza ingenua e credulona che abbandona la nativa Bretagna per andare a fare la cameriera presso la marchesa di Grand-Air. Si mette continuamente nei pasticci ma riesce sempre a uscirne grazie alla sua saggezza spicciola, sia che abbia a che fare con le pretese della sua padrona o che si trovi impegolata nelle vicende della Prima guerra mondiale. Senza dimenticare che Bécassine non si è limitata a fare la servetta, ma è anche andata in giro per il mondo ed è stata, a modo suo, una pioniera dell'automobilismo e dell'aviazione.

Anche se non è un fumetto in senso stretto (dato che le caratteristiche nuvolette sono sostituite da lunghe didascalie che possono essere lette indipendentemente dai disegni), la serie merita di essere ugualmente inserita in questo libro perché popolarissima in Francia negli anni Dieci e tra le due guerre, quando molte delle sue avventure, continuamente ristampate, sono state trasmesse per radio. Bécassine è stata portata anche sullo schermo nel 1939 dall'attrice Paulette Dubost in un film diretto da Pierre Caron.
Alla morte di Pinchon, le sue avventure sono state continuate da Jean Trubert fino all'inizio degli anni Sessanta.

★ "BÉDÉSUP"
Apparso nell'autunno del 1976 come supplemento di un'altra rivista di critica francese, "Haga", e diventato "Bédésup" con il numero 8, del marzo 1979, questo trimestrale nasce con lo scopo di diffondere la conoscenza dei fumetti nelle scuole e nelle biblioteche ed è animato da Jean-Claude Faur, bibliotecario a Marsiglia e organizzatore, nel 1977 e nel 1979, di due importanti convegni a La Roque d'Antheron dedicati rispettivamente ai rapporti tra la lettura e i fumetti e tra la storia e i fumetti.
Accanto ai numerosi articoli pedagogici e didattici espressamente rivolti agli insegnanti intenzionati a introdurre i fumetti in classe, questa rivista pubblica interviste e dossier sui più importanti disegnatori del momento, soprattutto francesi e belgi, e informazioni sulla produzione europea.

♦ BEETLE BAILEY
Creato nel 1950 da Mort Walker•, Beetle Bailey è un soldato pigro e furbastro, berretto perennemente sugli occhi, spalle spioventi e andatura dinoccolata, circondato da un nugolo di simpatici commilitoni (da Zero, uno stupido all'ennesima potenza, all'intellettuale Plato, all'eterno dongiovanni Killer Diller), ognuno con i suoi tic e le sue manie, eternamente vittime (e persecutori) del burbero sergente Orville Snorkel, maniaco della disciplina, che adora impartire ordini e ha un solo vero amico, il cane Otto, mascotte del reggimento. Anche tra le alte sfere non c'è molto da scherzare, a incominciare da quel mitomane del generale Halftrack - che continua a sommergere il Pentagono di rapporti inutili e non richiesti e che preferisce giocare a golf e trattenersi al bar del circolo ufficiali piuttosto che tornare a casa, dove è comandato a bacchetta dalla moglie - per arrivare all'insulso tenente Sonny Fuzz o all'inefficiente cappellano Staneglass.
Raffermati a vita, Beetle Bailey e compagni vivono in un campo di addestramento reclute, Camp Swampy (Campo Gaudio nella traduzione italiana), dove la guerra è lontana e dove, tra una corvè e un addestramento, tra una libera uscita e una licenza, ne succedono di tutti i colori. Naturalmente non sono andati in Corea, e neppure in Vietnam o nel Golfo Persico. Perché questa serie non solo non è legata alla guerra (sulla quale non ci sarebbe molto da ridere), ma ne postula addirittura l'insussistenza. A quanto si sa, Beetle Bailey è comunque il fumetto più amato dalle forze armate statunitensi.

In alto:
copertina di una della numerosissime avventure della sprovveduta Bécassine.

Sopra:
Beetle Bailey alle prese con il sergente Snorkel.

■ BELGIË/BELGIQUE

La stampa popolare incomincia a diffondersi in Belgio soltanto dopo la fine della Prima guerra mondiale. In un primo momento sono le pubblicazioni francesi (come "La Semaine de Suzette", "L'Épatant"• e "L'Intrépide") a fare la parte del leone e solo alcune organizzazioni religiose cercano di reagire, con scarsi mezzi, a questo "colonialismo culturale".

Nel luglio del 1926, Georges Rémi, in seguito meglio noto come Hergé•, pubblica su "Le boy-scout belge" un breve fumetto a episodi, *Totor, C.P. des Hannetons*, che secondo molti critici può essere considerato il primo vero fumetto belga, e l'anno dopo è assunto al quotidiano "Le vingtième siècle". Realizza numerose illustrazioni per i vari supplementi e nel 1928 gli viene affidata la responsabilità del nuovo "Petit vingtième", un supplemento dedicato ai ragazzi sulle cui pagine nascerà Tintin•, il giovane e intraprendente reporter giramondo. Questo personaggio conosce subito un notevole successo (tanto che ogni giovedí "Le vingtième siècle" quadruplica le vendite proprio grazie a questo supplemento) e gli editori incominciano a interessarsi ai fumetti anche se devono rivolgersi soprattutto alla produzione straniera, visto che ancora mancano autori locali in grado di soddisfare la nuova richiesta di storie disegnate.

Negli anni Trenta l'influenza di Hergé incomincia a farsi sentire su giovani disegnatori come François Gianolla e Jijé• (che nel 1951 darà vita a Jerry Spring•, un coraggioso e generoso cowboy); ma è solo con la nascita di "Spirou"•, il 21 aprile 1938, che un editore belga deciderà di puntare alla formazione di una "squadra" locale, anche se inizialmente non mancano gli autori stranieri e il personaggio guida della testata, il giovane Spirou•, sarà creato dal francese Robert Velter. Sarà proprio durante l'Occupazione, che renderà difficili i contatti con gli autori stranieri, che sceneggiatori e disegnatori belgi avranno la possibilità di rodarsi e lanciarsi nel settore.

Vietato nel settembre del 1943, "Spirou" riprende le pubblicazioni il 5 ottobre 1944. Sulle sue pagine ritroviamo Jijé e alcuni giovani di sicuro avvenire come lo sceneggiatore Jean-Michel Charlier• (che darà vita a famosi personaggi come Buck Danny• e Blueberry•), André Franquin• (che continuerà le avventure di Spirou e creerà Gaston Lagaffe•), Morris• (che realizzerà Lucky Luke•) e Peyo• (che nel 1958 creerà i famosissimi Schtroumpfs•, noti in Italia come i Puffi). E questo per ricordare solo gli autori piú importanti. Ma ce ne sono tanti altri, da Greg• a Victor Hubinon•, da Jean Roba a Maurice Tillieux•.

Il 26 settembre 1946 Raymand Leblanc lancia sul mercato un nuovo settimanale a fumetti: "Tintin"•. Oltre a Hergé e al suo giovane reporter giramondo, sulle sue pagine troviamo tra gli altri Edgar-Pierre Jacobs• con Blake et Mortimer•, Paul Cuvelier• con Corentin•, Jacques Martin•, che darà vita ad Alix l'intrépide•, Willy Vandersteen (che creerà Bob et Bobette•) e Bob De Moor•, che in seguito diventerà una delle colonne della rivista e degli Studi Hergé. Negli anni Cinquanta arriveranno Albert Weinberg con Dan Cooper•, Jean Graton•, che con Michel Vaillant• "inventerà" il fumetto automobilistico, Dupa (Luc Dupanloup) con Cubitus• e Hermann Huppen con Bernard Prince• e Comanche•.

"Spirou" e "Tintin" spopolano per una quindicina d'anni nel mercato francofono, ma poi le cose iniziano a cambiare. Con il passare degli anni gli autori "maturano" sensibilmente e i lettori con loro. A molti autori queste riviste incominciano ad andare un po' strette. Alcuni passeranno alla concorrenza, alla ricerca di maggiori spazi o di maggiori libertà, altri attueranno nuove iniziative, come la rivista francese "Pilote"•, o in seguito parteciperanno all'avventura di "Zack"•, un settimanale tedesco che cercherà di imporsi, senza successo, come rivista multinazionale.

Negli anni Settanta i gusti cambieranno ulteriormente. L'umorismo si fa piú pungente, anche nei fumetti per ragazzi, e l'avventura punta a un realismo sempre maggiore.

"Spirou" e "Tintin" si trasformano gradatamente, anche profondamente, accogliendo nuove generazioni di autori, ma non riescono a riconquistare l'attenzione del grande pubblico. All'inizio del 1978, uno dei piú antichi editori belgi, Casterman, dà comunque vita ad "(A suivre)"•, che si imporrà ben presto come una delle piú importanti riviste a fumetti degli anni Ottanta. Come era successo nel 1959 con "Pilote" e nel 1974 con "Métal Hurlant"•, agli autori – tutti di primissimo piano: dai belgi Didier Comès• e Jean Claude Servais, a Bilal•, Manara•, Pratt• e Tardí•, tanto per ricordare solo qualche nome – viene data la massima libertà nella realizzazione delle storie. Anche la lunghezza non è piú un problema. Basta che siano ottime e realizzate in un bianco e nero che non ha nulla da invidiare al colore.

Sopra:
Francis Blake e Philip Mortimer.

In alto:
Tintin accanto al fedele Milou.

A sinistra:
I popolarissimi Schtroumpfs, i nostri Puffi.

Sopra:
Jerry Spring, il coraggioso cowboy creato da Jijé.

• BEN CASEY

Realizzato sulla scia del successo ottenuto anni prima dalla versione a fumetti del Doctor Kildare•, popolare personaggio cinematografico e televisivo, anche Ben Casey ha origine da una serie di telefilm andati in onda negli Stati Uniti dall'ottobre 1961 al marzo 1966. Disegnata da Neal Adams• su testi di Elliot Caplin, questa serie è iniziata nel 1964 e si è interrotta quattro anni più tardi, non essendo mai riuscita a raggiungere il grande pubblico.
Giovane interno in un grande ospedale, il dottor Ben Casey è un medico umano, grintoso e disponibile, che non si limita ad affrontare di volta in volta vari casi clinici, ma vive avventure di tutti i tipi che spesso si colorano di giallo e di rosa.

Sopra:
Il dottor Ben Casey, giovane interno in un grande ospedale.

• BENOÎT BRISEFER

Creato nel 1960 da Peyo•, autore dei celeberrimi Schtroumpfs•, i nostri Puffi, Benoît Brisefer (noto in Italia come Poldino Spaccaferro sulle pagine del "Corriere dei Piccoli"•) è un simpatico ragazzino dotato di una forza straordinaria. Pur essendo costretto ad andare a scuola, a fare i compiti e ad andare a letto presto, come tutti i ragazzini della sua età, il piccolo Benoît ha un grande senso della giustizia ed è spesso impegnato a fare del bene, sia che si tratti di aiutare un'anziana signora ad attraversare la strada o di sgominare una banda di rapinatori. Il raffreddore è il suo tallone di Achille: lo priva della sua forza eccezionale e lo trasforma temporaneamente in un ragazzino qualsiasi, sempre coraggioso e deciso, ma pur sempre indifeso di fronte ai cattivi.

• BERNARD PRINCE

Ex agente dell'Interpol, organizzazione che ha lasciato per ragioni che non sono mai state chiaramente spiegate dagli autori, l'atletico Bernard Prince ha acquistato uno yacht, il Cormorano, con il quale parte verso l'avventura in compagnia del grosso e burbero Barney Jordan e del giovanissimo Djinn. E l'avventura non manca, sia che il Cormorano raggiunga le foreste dell'Amazzonia o approdi nei pressi di Manhattan. Tra gli avversari ricorrenti meritano di essere ricordati almeno Kurt Bronzen, un sinistro genio del crimine, e il dittatore sudamericano Mendoza.
Dotato di un'eccentrica capigliatura biondo platino oltre che di una certa predisposizione a cacciarsi nei guai, questo personaggio è stato creato nel 1967 da Greg• e dal disegnatore Hermann Huppen per il settimanale "Tintin"•. Dopo quattordici storie, la serie è passata nelle mani di Dany (Daniel Henrotin), noto soprattutto per le avventure di Olivier Rameau•.

Sopra:
Il fortissimo Benoît Brisefer in un raro momento romantico.

• BERNET, JORDI

Figlio di Miguel Bernet, un autore di fumetti famoso come Jorge negli anni Trenta, Jordi Bernet nasce il 14 giugno 1944 a Barcellona, in Spagna. Sin da giovanissimo dimostra grande predisposizione per il disegno e a quindici anni incomincia a lavorare per la Gran Bretagna, realizzando storie di guerra. In seguito collabora a lungo col settimanale "Spirou"• e negli anni Settanta dà vita per un editore tedesco a Wat 69, un'eroina umoristica molto sexy alla Little Annie Fanny•, e ad Andrax, una serie di fantascienza assai popolare in Germania. Per la Spagna realizza, su testi di Antonio Segura, Sarvan e Kraken. Finalmente, all'inizio degli anni Ottanta, arriva la grande occasione. Alex Toth•, che ha disegnato su testi di Enrique Sanchez Abulì le prime due storie di Torpedo• - un piccolo gangster di origine italiana che agisce a New York negli anni Trenta - non "sente" il personaggio e rinuncia. Torpedo è quindi affidato a Bernet, che si conquista fama internazionale.

• BETTY BOOP

Questo personaggio, creata nel 1931 da Max Fleischer, uno dei padri del disegno animato statunitense, è una donnina provocante e maliziosa, dal corpo esuberante e la boccuccia a forma di cuore, scollature profonde, abiti aderenti e cortissimi. Prima vamp del cinema d'animazione, Betty Boop arriva nei fumetti nel 1934 in una serie di tavole domenicali firmate dallo stesso Fleischer (ma probabilmente realizzate da autori del suo studio) e distribuite dal King Features Syndicate. Meno suggestive dei cortometraggi a disegni animati, le tavole a fumetti non suscitarono l'interesse del grande pubblico e furono soppresse nel 1939.
Lo stesso anno si registra l'ultima apparizione di Betty Boop in un disegno animato. Sin dal suo apparire questa eroina era stata giudicata "indecente" da varie associazioni puritane che la presero di mira per i suoi movimenti sinuosi, per la sua amoralità (in ogni cortometraggio concedeva il suo cuore a un uomo diverso) e per un'orecchiabile canzoncina piena di sospiri. La censura intervenne e Fleischer accettò qualche compromesso, disegnandola meno sexy, allungandole le

gonne e privandola della maggior parte delle sue mossettine. Ma ben presto si rese conto che stava snaturando il personaggio e decise di smettere di produrre la serie. L'ultima apparizione di Betty Boop fu una sorta di sberleffo verso tutti coloro che avevano voluto la sua fine: il suo corpo malizioso era infatti infagottato in un abito informe che la rendeva assolutamente irriconoscibile.

♦ BIANCANEVE

Candida e ingenua nonostante un corpo da pin-up e una notevole carica di *sex appeal*, questa Biancaneve è certo ben diversa da quella tramandataci dai Grimm e dal famoso lungometraggio disneyano. Nelle storie realizzate a partire dal 1972 da Leone Frollo• su testi di Rubino Ventura ritroviamo anche la Strega Cattiva, il Principe Azzurro e i Sette Nani, ma basta vedere come sono stati ribattezzati questi ultimi (Masoccolo, il masochista, Chiappolo, l'invertito, Segolo, quello che s'arrangia da sé, Occhiolo, il guardone, Montolo, il grande amatore, Brutolo, il sadico, e Anulo, il sodomita) per rendersi conto che si tratta di tutta un'altra favola. Questa Biancaneve è infatti la capostipite delle "favole erotiche", un filone per adulti che punta soprattutto sul sesso, senza però dimenticare l'umorismo e l'ironia.

♦ BIBÍ E BIBÒ

Vedi Katzenjammer Kids

♦ LES BIDOCHON

Robert e Raymonde Bidochon sono una coppia di mezz'età senza arte né parte le cui disavventure ricordano un po' quelle vissute dal Fantozzi di Paolo Villaggio. Sia che siano impegnati nell'acquisto di un'automobile, in una cena con gli amici o in una settimana di vacanze, i due vanno infatti sempre incontro a figuracce di tutti i tipi. Creati nel 1977 da Christian Binet sulle pagine di "Fluide Glacial", i Bidochon sono in seguito stati allietati (si fa per dire, naturalmente) da un cane di razza imprecisata, Kador, che li considera dei buoni a nulla e mangia quello che gli cucinano soltanto perché non ha i soldi per andarsene al ristorante.

♦ BIG BEN BOLT

Campione mondiale dei pesi massimi (titolo che perderà e vincerà piú volte), Ben Bolt, noto come Big Ben Bolt, è un duro dal cuore tenero le cui avventure si svolgono spesso lontano dal ring. Sia che si tratti di aiutare donne indifese, ragazzi traviati dalle cattive amicizie o uomini che si sono cacciati nei guai, lui non si tira certo indietro ed è sempre pronto a menar le mani, ma ci sa fare anche con la testa.

Nato nel 1949 sulla scia del successo di un altro pugile dei fumetti, Joe Palooka•, questo personaggio è stato creato da Elliot Ca-

plin e da John Cullen Murphy•, scelto dal King Features Syndicate grazie a numerosi disegni sul mondo della boxe eseguiti qualche anno prima per la rivista "Collier's".

♦ BIG SLEEPING

Creato nel 1976 da Daniele Panebarco•, che si è in parte ispirato al giallista Raymond Chandler - e certo non a caso il nome deriva dal titolo di un suo romanzo, *Il grande sonno* - questo personaggio ha ereditato da Philip Marlowe una certa malinconia e un pizzico di cinismo. Ma Panebarco l'ha dotato anche di un simpatico senso dell'umori-

Sopra:
Betty Boop, una delle prime eroine ad avere avuto dei guai con la censura.

Sopra:
i maldestri e sfortunati Bidochon.

In alto:
il pugile Big Ben Bolt, campione mondiale dei pesi massimi.

smo e l'ha cacciato nelle situazioni piú assurde e imprevedibili. Dimostrando un amore incondizionato per la letteratura popolare (dal poliziesco alla fantascienza, dal feuilleton al rosa) oltre che per il cinema, Panebarco ha infatti impegnato il proprio eroe nella soluzione di casi curiosi e strampalati che vanno dal furto della stella di Natale alla ricerca di Godot, dalla scoperta dell'America a storie nelle quali sono implicati gli dèi greci e romani. Nel 1977 questo originale detective è stato anche protagonista di una curiosa storia fantapolitica, *Il falcone sardese*, pubblicata direttamente in volume dalla Longanesi, nella quale l'allora segretario del Partito comunista italiano, Enrico Berlinguer, veniva rapito durante una sua ipotetica visita negli Stati Uniti e sostituito con un sosia che avrebbe dovuto uccidere il presidente Carter davanti alle telecamere, durante un ricevimento ufficiale trasmesso in diretta.
Con il passare del tempo questo simpatico personaggio, che all'inizio era un piccoletto con il volto perennemente nascosto dal cappello, è mutato graficamente, diventando alto e allampanato, mentre le storie hanno mantenuto un tono vagamente surreale.

• BILAL, ENKI

Nato nel 1951 a Belgrado, capitale della Iugoslavia, Enki Bilal arriva nel 1960 a Parigi. A quattordici anni fa vedere alcuni suoi disegni a Goscinny• e a Charlier•, che lo incoraggiano a proseguire, e nel 1972 debutta sulle pagine di "Pilote"• disegnando su testi di Pierre Christin una storia fantastica, *Le Vaisseau de pierre*, e dimostrandosi un disegnatore già sensibile e maturo. Dopo aver realizzato altre interessanti e tutt'altro che facili storie scritte da Christin, nel 1981 Bilal debutta come autore completo con *La foire aux immortels*, che ottiene un notevole successo in Francia, confermandolo uno degli autori piú interessanti degli anni Ottanta. Dopo essere stato nel 1983 scenografo del regista francese Alain Resnais per *La vie est un roman* (La vita è un romanzo), nel 1989 ha esordito nella regia dirigendo un film tratto da *La foire aux immortels*.

• BILBOLBUL

Comparso saltuariamente sulle pagine del "Corriere dei Piccoli"• sin dal primo numero, uscito il 27 dicembre 1908, Bilbolbul è un simpatico negretto creato da Attilio Mussino, uno dei grandi illustratori del "Pinocchio" collodiano. E' anche uno dei più curiosi e surreali personaggi del pur variopinto mondo dei fumetti, dato che prende molto sul serio e sempre rigorosamente alla lettera le metafore: tanto che quando diventa rosso per la vergogna diventa davvero rosso e quando "si fa in quattro" bisogna riattaccargli i pezzi.

• BLACKHAWK

Creato nel 1941 da Chuck Cuidera su testi di uno sceneggiatore rimasto sconosciuto, pubblicato sul primo numero della rivista "Military Comics", edita dalla Quality, e fortemente influenzato dalle esigenze propagandistiche degli anni di guerra, Blackhawk e il suo pittoresco gruppo internazionale (l'olandese Hendrickson, stereotipato antinazista, Chuck, un texano specializzato nelle comunicazioni, il francese André, Olaf, un ginnasta svedese, Stanislaus, un forzuto polacco, e il cinese Chop-Chop, addetto alle cucine anche se non si tira certo indietro nel momento del pericolo) sono stati a lungo in prima linea, partecipando alla Seconda guerra mondiale e successivamente a quella di Corea. Le storie sono dense di un'eccessiva enfasi militarista e piene di violenza e di morte. Tanto che, come ha scritto Joe Brancatelli, «l'unica differenza tra Blackhawk e il suo gruppo e i loro nemici era che il primo combatteva in nome della libertà».
Rimasti senza avversari alla fine della guerra di Corea, Blackhawk e il suo gruppo rivolgono le loro attenzioni all'America latina, combattendo dittatori e rivoluzionari e diventando alfieri dell'anticomunismo. L'interesse dei lettori scema sensibilmente e negli anni Cinquanta la Quality vende il personaggio alla DC Comics, la casa editrice di Superman• e di Batman•, che, sotto la supervisione di Dick Giordano, trasforma Blackhawk in una sorta di superaviatore che vive storie fantascientifiche alle prese con scienziati pazzi e criminali vari. Ma la nuova "ricetta" non funziona e altrettanto delu-

Sopra:
Bilbolbul, il simpatico negretto creato da Attilio Mussino.

Sopra:
Blackhawk in un disegno di Howard Chaykin.

In alto:
Big Sleeping, l'investigatore privato creato da Daniele Panebarco.

dente è il tentativo, attuato verso la metà degli anni Sessanta, di far entrare il gruppo nella CIA. Questa serie viene quindi interrotta nel 1969 e una prova di rilancio fatta nel 1976 durerà soltanto pochi mesi.

◆ BLACK PANTHER
Apparso per la prima volta nel numero 52 dei Fantastic Four•, nel luglio del 1966, per poi diventare un membro degli *Avengers*• prima di avere una testata tutta sua, Black Panther è uno dei più importanti eroi neri della storia del fumetto. Figlio di T'Chaka, re dei Wakanda, è cresciuto nella giungla africana ma ha studiato fisica in una grande università statunitense e giura di dedicare la propria vita alla lotta contro il male dopo la morte del padre, ucciso da un crudele supercriminale. Pur non avendo particolari superpoteri (agilissimo e molto forte, si muove nel buio come se ci vedesse), questo personaggio si trova comunque perfettamente a proprio agio tra i supereroi della Marvel.
Create da Stan Lee• e dal disegnatore Jack Kirby•, le avventure di Black Panther sono state continuate da Roy Thomas• e da altri sceneggiatori. Tra i disegnatori possiamo ricordare Don McGregor, Gil Kane• e John Buscema•.

◆ BLAKE ET MORTIMER
I misteri archeologici, gli intrighi spionistici, i viaggi nel tempo e la minaccia di una nuova guerra mondiale sono i temi dominanti delle splendide avventure vissute dal capitano Francis Blake, del servizio segreto britannico, in compagnia del fisico nucleare inglese Philip Mortimer, appassionato di scienze occulte e detective dilettante. Non manca, naturalmente, il cattivo di turno, rappresentato in questo caso dal sedicente colonnello Olrik, dotato di poteri paranormali ma destinato sempre a soccombere di fronte ai due amici.
Le avventure sono nate da una ricerca minuziosa, molto ben documentate e ottimamente costruite sia per ciò che riguarda i testi che per i disegni; inoltre sono prive di incongruenze e di fantastiche esagerazioni, tanto che prima di realizzare le proprie storie (soltanto otto dal 1946 al 1972), il belga Edgar-Pierre Jacobs• si documentava leggendo molto e conversando con vari esperti per capire come veniva pilotato un apparecchio di linea o cosa si provava scoprendo la tomba di un faraone. Certo non a caso la fantascienza di questo autore parte dalla realtà dei nostri giorni per arrivare a un futuro non troppo lontano e molto verosimile.

L'ultima avventura di Blake e Mortimer, nella quale Jacobs cercava in parte di attualizzare i suoi personaggi, è rimasta interrotta da un serio intervento chirurgico che gli ha impedito di riprendere in seguito il lavoro ed è stata completata soltanto alla fine degli anni Ottanta da Bob de Moor•.

● BLANC-DUMONT, MICHEL
Nato nel 1948 a Saint-Amand-Montrond, in Francia, Michel Blanc-Dumont, grande appassionato della storia del West e degli usi e costumi dei pellirosse, realizza i suoi primi fumetti mentre frequenta il liceo artistico. All'inizio degli anni Settanta illustra numerose leggende indiane su "Jeunes Années" e nel 1974 inizia a disegnare, sull'effimero mensile "Lucky Luke", su testi di Laurence Harlé, le avventure di Jonathan Cartland•, un ottimo fumetto western caratterizzato dal grande realismo delle storie e dal disegno molto dettagliato, che in seguito i due autori continueranno con grande impegno e con un più che discreto successo prima sul settimanale "Pilote"•, poi sul mensile "Charlie"• e infine direttamente in volume per Dargaud.

● BLASCO, JESUS
Considerato il più prolifico e uno dei più validi disegnatori spagnoli della sua generazione, Jesus Blasco, nato il 3 novembre 1919 a Barcellona, esordisce giovanissimo con fumetti umoristici per bambini. I suoi personaggi di maggior successo di quel periodo, tutti inediti in Italia, sono l'orfanella Anita Diminuta, Cuto•, Chispita e Joe Bazooka. Alla fine degli anni Cinquanta abbandona il disegno umoristico e inizia a lavorare per la Fleetway, famosa agenzia inglese, creando Steel Claw•, Billy the Kid, Wyatt Earp e numerose altre serie avventurose. Nel 1968 incomincia a collaborare al settimanale "Spirou"• con un'accurata serie western, *Los Guerrilleros*. Tra le cose più importanti realizzate in seguito bisogna ricordare almeno una versione della Bibbia a fumetti per Dargaud, pubblicata in Italia da Mondadori, e una lunga storia su Marco Polo per "l'Intrepido"•. Dal 1987 Jesus Blasco è uno dei disegnatori che si alternano nella realizzazione delle storie di Tex•.

A sinistra:
Il fisico nucleare inglese Philip Mortimer (a sinistra) e il capitano Francis Blake, del servizio segreto.

In alto:
Black Panther, uno dei più importanti eroi neri della storia del fumetto.

◆ BLONDIE

Blondie e Dagwood Bumstead (Dagoberto nella versione italiana) sono indubbiamente una delle coppie più famose del mondo dei fumetti. Quando la serie inizia, il 15 settembre 1930, lei è una giovane e graziosa sartina decisa a sposare Dagwood, figlio di un miliardario, nonostante il fermo veto dei genitori di lui. E lui è altrettanto deciso, tanto da fare addirittura uno sciopero della fame

– durato esattamente 28 giorni, 7 ore, 8 minuti e 22 secondi – per convincere i genitori a ritirare il veto. Il 17 febbraio 1933 riescono finalmente a coronare il loro sogno d'amore, ma lui perde l'eredità ed è costretto a trovarsi un lavoro. Dopo il matrimonio, il fatto che lui fosse figlio di un miliardario s'è poi perso per strada – probabilmente per rendere la coppia più vicina alla media dei lettori – e la serie creata da Chic Young•, imperniata sui mille contrattempi che una famiglia media deve affrontare, è diventata una delle più popolari e diffuse in assoluto.
Per molti aspetti superiore all'ingenuo e ottimista marito, la dinamica Blondie ha incarnato alla perfezione il ruolo di emancipata moglie piccolo-borghese. Esemplare padrona di casa e persuasiva "vittima" delle mode, negli anni Trenta Blondie ha avuto una grande influenza sulle ragazze statunitensi, mentre il marito, tipico uomo medio, oltre che con lei e con i figli era costantemente alle prese col collerico capufficio e con verbosi quanto instancabili commessi viaggiatori.
Protagonisti di un serial radiofonico negli anni Quaranta, di ben ventotto film dal 1938 e al 1950, tutti interpretati da Penny Singleton e Arthur Lake (che hanno avuto un grande successo nonostante, come ha rivelato uno dei registi, Frank R. Strayer, i due attori si detestassero), e di due versioni televisive (la prima della NBC nel 1957, con Pamela Britton e Arthur Lake, e la seconda della CBS nel 1968, con Patricia Harty e Will Hutchins), può essere curioso ricordare che Blondie e Dagoberto, anche se non sono cambiati molto con il passare del tempo, hanno avuto, caso piuttosto raro nel mondo dei fumetti, dei figli che sono cresciuti sino a scomparire dalla scena una volta grandi.
Dal 1973 le storie di Blondie e Dagoberto sono state continuate da Dean Young, figlio di Chic, e da Jim Raymond, figlio di Alex.

◆ BLUEBERRY

Creato nel 1963 da Jean-Michel Charlier•, di ritorno da un viaggio nell'Ovest statuni-

tense, e disegnato da Jean Giraud•, che si firma "Gir", questo personaggio, noto anche come Lieutenant Blueberry, è il protagonista di uno dei più importanti fumetti western realizzati in Europa sulla base di una notevole documentazione storica sia per l'impostazione letteraria che per quella grafica, tanto che molti critici hanno parlato di un western cinematografico per i tagli incisivi, la mobilità dell'azione e le ampie panoramiche.
Figlio diseredato di uno schiavista del vecchio Sud, litigioso e indisciplinato, Blueberry (il suo vero nome è Mike Donovan, ma sembra quasi che lo abbia dimenticato) è un coraggioso tenente dell'esercito nordista impegnato a difendere le vie che portano verso la California. Anticonformista e insofferente della disciplina militare, abbandona ben presto l'esercito per continuare una propria guerra privata nei confronti di soldati sbandati, banditi, trafficanti d'armi e furfanti messicani piuttosto che contro Cochise e i suoi Apache, che in genere si limitano a difendere le loro terre dai soprusi dei bianchi. Accanto a Blueberry (che somiglia curiosamente nei tratti del viso e nel fisico all'attore francese Jean-Paul Belmondo) troviamo quasi sempre Jimmy MacClure, un simpatico beone dal viso clownesco, vero esperto del territorio e degli indiani, che sembra ripreso dal vecchietto del film *Ombre rosse*.
Nonostante i suoi stretti rapporti con il cosiddetto western "maggiorenne" statunitense, questa importante serie fumettistica non è mai stata portata sullo schermo cinematografico o televisivo.
Una serie di avventure pubblicate in Francia dal 1975 e tuttora inedite in Italia, scritte sempre da Jean-Michel Charlier e disegnate da Colin Wilson, sono dedicate alla giovinezza di questo eroe, mentre, dopo la morte dello sceneggiatore, Gir ha continuato a realizzare da solo questo popolare personaggio.

In alto a sinistra e sopra:
Blondie e Dagoberto, la popolarissima coppia creata da Chic Young (sopra, il loro matrimonio, avvenuto il 17 febbraio 1933).

Sopra:
Blueberry. Il suo volto ricorda quello dell'attore francese Jean-Paul Belmondo.

◆ BOB ET BOBETTE
Creati dal belga Willy Vandersteen e apparsi per la prima volta nel 1945 sul quotidiano fiammingo "De Nieuwe Standaart" come Rikki e Wiske e in seguito ribattezzati per il più ampio e ricco mercato francofono, quando incominciano a essere pubblicati su "Tintin"•, Bob e Bobette sono due intraprendenti adolescenti: ragazzi normali, come tanti altri, ma sempre pronti a gettarsi a capofitto in avventure di ogni tipo.
Popolarissimi in Belgio, dove i volumi che raccolgono le loro avventure hanno complessivamente venduto piú di cento milioni di copie, questi personaggi sono circondati da numerosi simpatici e un po' eccentrici comprimari, alcuni dei quali, come lo stravagante professor Lambique o l'ingenuo Jérôme, un superuomo dal cuore tenero che parla con un curioso linguaggio telegrafico, sono diventati a loro volta protagonisti assoluti di proprie storie a fumetti.

◆ BOBO
Barbuto, un po' pelato e parecchio sovrappeso, perennemente in bilico tra sogni e rimpianti, questo simpatico personaggio è un po' il simbolo di un'intera generazione, quella degli ex sessantottini, ormai integrati proprio in quel sistema che avevano cosí a lungo contestato. Creato nel 1979 da Sergio Staino sulle pagine di "Linus"•, il quarantenne Bobo vive con Bibi, una moglie impegnata e un po' femminista, una figlia disincantata, Ilaria, che spesso lo mette in imbarazzo con le sue domande, e un figlioletto, Michele, che già dimostra una notevole dose di scetticismo. Anche il vecchio compagno di sezione, Molotov, comunista di ferrea osservanza stalinista, è spesso in contrasto con le sue idee e con tutto ciò che fa. Ma Bobo va avanti per la propria strada, incurante delle sue eventuali contraddizioni che sono un po' quelle di tutti i quarantenni, indipendentemente dalla loro fede politica.
Questa serie, composta sia di strisce che di tavole autoconclusive oltre che di storie di varia lunghezza, si sviluppa in tempo reale, con grande aderenza alla realtà quotidiana e con i vari personaggi di volta in volta impegnati ad affrontare i piccoli problemi familiari e le grandi questioni politiche e sociali. Le storie più politiche sono pubblicate da "L'Unità" e da "Linus", mentre le tavole più leggere escono settimanalmente su "Sorrisi e Canzoni TV".

◆ BODÉ, VAUGHN
Nato nel 1941 a Los Angeles, Vaughn Bodé si dedica al disegno e all'illustrazione pur senza avere avuto una specifica educazione artistica. Autore polivalente, passa dalle illustrazioni per libri di fantascienza (vincendo un prestigioso premio Hugo nel 1968) al fumetto underground collaborando alla rivista "East Village Other" e fondando insieme a Robert Crumb• il settimanale "The Gothic Blimp". Alla fine degli anni Sessanta incomincia a collaborare a "National Lampoon", famosa rivista satirica statunitense, con *Bodé's Cartoon Concert*, la sua serie più famosa, realizzata con le tecniche più diverse utilizzando di volta in volta pastelli, pennarelli e tempere, e dimostrando una grande padronanza cromatica.
Vittima di un incredibile esperimento (come ha scritto Gianni Brunoro sull'*Enciclopedia mondiale del fumetto*, «è morto per soffocamento sperimentando una tecnica di meditazione che richiedeva l'uso di una macchina in cui una cinghia attorcigliata al collo avrebbe dovuto fermare la circolazione sanguigna per trattenere più a lungo il respiro»), Vaughn Bodé è prematuramente scomparso a Los Angeles il 19 luglio 1975.

◆ BONADIMANI, ROBERTO
Nato il 27 aprile 1945 a Sona, un piccolo paese in provincia di Verona, Roberto Bonadimani, nonostante abbia esordito nel mondo del fumetto nel 1973 e il suo disegno abbia ormai raggiunto un ragguardevole grado di maturità, continua a considerarsi un dilettante piuttosto che un professionista. Anche perché si dedica ai fumetti solo per hobby, disegnando nel suo tempo libero. Ecco perché la sua produzione, quantitativamente limitata e quasi tutta pubblicata su "Cosmoinformatore" e in volume dall'Editrice Nord, è il risultato di una vera passione per la fantascienza e per il disegno oltre che di un impegno costante e paziente.
Sin dall'inizio Bonadimani ha rifiutato il rigido schematismo delle tavole riquadrate ordinatamente, preferendo ricrearle ogni volta diverse, secondo l'esigenza del racconto, sempre attento alla distribuzione dei bianchi e dei neri, alla meticolosità e all'accuratezza degli sfondi, siano questi spazi siderali o marchingegni tecnologici.

◆ BONAVENTURA
Creato nel 1917 sulle pagine del "Corriere dei Piccoli"• da Sergio Tofano (notissimo soprattutto come attore teatrale e cinematografico, regista, scenografo e costumista), che si firmava Sto•, in contrapposizione quasi polemica con la malasorte cronica che perseguitava lo statunitense Happy Hooligan•, allora assai popolare anche in Italia come Fortunello, questo simpatico personaggio era un eroe buono e ingenuo che alla fine di ogni storia, e spesso senza aver fatto nulla di particolare per meritarselo, otteneva un milione di ricompensa per ritrovarsi poi, all'inizio della storia successiva, ancora una volta povero in canna. Nel dopoguerra, con la svalutazione della lira, il premio ottenuto di volta in volta è passato automaticamente a un miliardo. Le brevi avventure vissute da Bonaventura accanto a un immancabile cane bassotto (che è una specie di "firma"), al figlio Pizzirí, al "bellissimo" Cecè, al comissario Sperassai, e al torvo Barbariccia, "faccia ed anima gialliccia", sono state in seguito riprese per un breve periodo negli anni Settanta, sempre sulle pagine del "Corriere dei Piccoli", da Carlo Peroni•.
Tra il 1927 (*Qui comincia la sventura*) e il 1953 (*Bonaventura precettore a corte*), Sergio Tofano ha più volte portato sulle scene

A sinistra:
creato da Sergio Staino, Bobo è un po' il simbolo di un'intera generazione.

In alto:
autoritratto di Roberto Bonadimani.

il suo personaggio, ripreso nel 1966 da Paolo Poli nello spettacolo teatrale *Un milione. L'isola dei pappagalli* è stata nuovamente messa in scena da Gianni Fenzi nel 1976. Tutti i testi teatrali di Tofano sono stati riuniti in volume e pubblicati dalla Rizzoli nel 1961. *Cenerentola e il signor Bonaventura* è invece un film del 1942 diretto da Tofano e interpretato da Paolo Stoppa.
Può essere infine curioso ricordare quanto corrisponderebbe oggi al proverbiale milione del signor Bonaventura. Il calcolo è stato effettuato nel 1989 dall'Unione consumatori, sulla base dei dati dell'Istituto di statistica. Questa ricerca dimostra quanto quella cifra si sia ormai ridotta a ben poca cosa, dopo tanti anni di svalutazione e inflazione. Oggi varrebbe infatti soltanto 58.590 lire. E quanto valeva un milione di lire ottant'anni fa? Secondo un altro calcolo dell'Unione consumatori, si potevano comprare merci per un valore odierno di oltre tre miliardi!

• BONELLI, GIOVANNI LUIGI

Nato il 22 dicembre 1908 a Milano, Giovanni Luigi Bonelli esordisce nell'editoria alla fine degli anni Venti scrivendo racconti per il "Corriere dei Piccoli"•, articoli per il "Giornale Illustrato dei Viaggi" edito da Sonzogno e tre romanzi d'avventura. Negli anni Trenta dirige varie testate della Saev ("Jumbo"•, "L'Audace", "Rin-Tin-Tin", "Primarosa"...) e scrive le sue prime sceneggiature, che saranno realizzate da disegnatori del calibro di Rino Albertarelli• e Walter Molino•. Nel 1939 diventa editore rilevando il settimanale "L'Audace", passato nel frattempo dalla Saev alla Mondadori.
Grande appassionato della storia del West, nel 1948 Bonelli dà vita, insieme al disegnatore Aurelio Galleppini, che si firma Galep•, a Tex•, ancora oggi uno dei più popolari eroi del fumetto italiano. Pur dedicando in seguito la maggior parte del proprio tempo a questo personaggio, creerà numerosi altri eroi, tra i quali occorre ricordare almeno El Kid, Davy Crockett e Hondo.

• BONVI

Nato a Parma il 31 marzo 1941, Franco Bonvicini, più noto con lo pseudonimo di Bonvi, lavora per un certo periodo nello staff di uno studio di disegni animati ed esordisce nel mondo dei fumetti con *Sturmtruppen*•, la prima e a lungo la più popolare striscia all'americana realizzata in Italia. Pubblicata dapprima sul quotidiano "Paese Sera" e poi un po' dappertutto, sia in Italia che all'estero, questa serie è in seguito stata affiancata da altri personaggi: dal cattivissimo e sfortunatissimo Cattivik• all'ironico Nick Carter•, dalle *Storie dello spazio profondo* (su testi di Francesco Guccini) alle drammatiche *Cronache del dopobomba*, che presentano una terrificante visione del nostro mondo dopo l'olocausto atomico.

• BOTTARO, LUCIANO

Nato il 16 novembre 1931 a Rapallo, Luciano Bottaro è uno dei più prolifici autori del fumetto umoristico italiano. Inizia a scrivere e disegnare fumetti nel 1949, dopo aver abbandonato gli studi di ragioneria, dando vita ad Aroldo il bucaniere, Giò Polpetta e Pon Pon, un simpatico funghetto umanizzato che in seguito approderà sulle pagine del "Giornalino"•. Nel 1951 Bottaro realizza il pirata Pepito•, un personaggio che ha sempre goduto di una vasta popolarità all'estero, soprattutto in Francia, e l'anno dopo debutta tra gli autori disneyani con la storia *Paperino e le onorificenze*, diventando in poco tempo uno dei capiscuola dei Disney italiani.
Sin dall'inizio Bottaro ha ispirato e incoraggiato nuovi talenti, creando quella che è stata definita la "Scuola di Rapallo", che ha avuto un ruolo importante nello sviluppo del fumetto umoristico, e non solo italiano.
Pur collaborando intensamente a "Topolino"• e alle altre testate disneyane sino al 1968 (e in seguito, con alcune pause piuttosto lunghe, fino al 1984), realizzando numerose storie di prim'ordine come *Il Doctor Paperus* e *Paperino e il razzo interplanetario*, Bottaro ha dato contemporaneamente vita a numerosi altri personaggi tra i quali possiamo ricordare almeno Papy Papero, i topolini Pik e Pok, l'elefante Oscar Nasolungo, Whisky & Gogo•, i Postorici e Re di Picche•, una fantasiosa saga ispirata al mondo delle carte da gioco.

• BOULE ET BILL

Sempre in giro per il vicinato, combinandone di tutti i colori, Boule e Bill (il primo è un ragazzino apparentemente tranquillo e

In alto:
signor Bonaventura, uno dei più popolari personaggi del "Corriere dei Piccoli".

A destra:
Bonvi visto da Renzo Restani.

Pagina a fronte, in alto:
Boule e il cocker Bill, due amici davvero inseparabili.

Pagina a fronte, in basso:
autoritratto di Luciano Bottaro circondato da alcuni dei suoi numerosissimi personaggi.

innocuo, il secondo un simpatico cocker dalla forte personalità, tanto che è proprio lui il vero protagonista della serie) sono inseparabili e le loro brevissime avventure, solitamente di una sola tavola, sono state via via raccolte in numerosi volumi. Popolarissimi nei paesi francofoni, Boule e Bill sono stati creati nel 1959 dal belga Jean Roba e sono pubblicati su "Spirou"•.

◆ BRACCIO DI FERRO
Vedi Popeye

■ BRASIL
Alle origini del fumetto brasiliano troviamo un emigrato italiano, Angelo Agostini, che non sfigura accanto ad altri precursori come lo svizzero Rodolphe Töpffer•, il tedesco Wilhelm Busch, lo statunitense James Swinnerton• e il francese Georges Colomb, quello della *Famille Fenouillard*•. Anche se mancano le nuvolette e i testi sono ancora disposti in lunghe didascalie, il suo *As Aventuras de Nhô Quim, ou Impressões de um Viagem à Côrte*, pubblicato a puntate su "Vida Fluminense" a partire dal 30 gennaio 1869, può essere considerato il primo protofumetto pubblicato in Brasile. In seguito Agostini dà vita ad altri protofumetti e all'inizio del nostro secolo è tra gli animatori di una rivista per ragazzi, "O Tico-Tico", molto simile al nostro "Corriere dei Piccoli"•. Il personaggio più popolare si chiama Chiquinho, un bambino combina-guai che ricorda molto il Buster Brown• di Outcault•. Anche la maggior parte degli altri personaggi si ispirano più o meno direttamente a quelli pubblicati in quegli anni negli Stati Uniti.

Il 14 marzo 1934, per iniziativa del giornalista Adolfo Aizen, che era andato negli Stati Uniti per studiare "sul campo" il fenomeno dei fumetti, il quotidiano "A Naçaô" pubblica un supplemento sul quale si alternano i grandi eroi "made in Usa" (da Flash Gordon• a Tarzan•, Mandrake• e Mickey Mouse•) e autori brasiliani come Monteiro Filho, Celso Barroso e Fernando Dias da Silva. Il successo di questo "Suplemento juvenil", che supera in poco tempo le trecentomila copie, sorprende gli altri quotidiani, che ben presto seguono, con maggiore o minor successo, il suo esempio.

Nascono anche molte nuove riviste per ragazzi. Tra le più interessanti possiamo ricordare "O Globo Juvenil" (i personaggi di punta sono Li'l Abner•, Phantom• e Alley Oop•) e il mensile "Almanaque do Globo Juvenil", secondo molti critici la miglior pubblicazione dell'editoria brasiliana a fumetti di quel periodo.

Oltre che dal moltiplicarsi delle iniziative editoriali più o meno fortunate, gli anni Quaranta sono caratterizzati dal successo di alcuni fumetti "nati" da serial radiofonici come Capitao Atlas e O Vingador, dalla creazione di una nuova casa editrice specializzata in fumetti, la Editora Brasil America Ltda, che punta anche sulla valorizzazione delle proprie "radici" con la pubblicazione di un'ampia *Historia do Brasil* a fumetti, e dalla nascita di Morena Flor• di André Le Blanc, la prima striscia sindacata brasiliana, che sarà distribuita un po' in tutta l'America latina e, secondo il critico Alvaro de Moya, anche negli Stati Uniti.

In alto:
la simpatica e battagliera Monica assieme ad altri personaggi creati dall'infaticabile Mauricio de Souza.

Sopra:
una tavola di Miguel Paiva.

Nel 1951, a São Paolo, un gruppo di autori, di critici e di appassionati organizza la prima mostra internazionale dei fumetti. Nel 1953 Jayme Cortez crea Sérgio Amazonas, un'ottima serie di avventure ambientate prevalentemente nella giungla amazzonica, e nel 1959 alcuni autori fondano una casa editrice aperta solo a sceneggiatori e disegnatori nazionali. La produzione è quasi sempre di matrice statunitense, ma l'iniziativa non incontra alcun successo. Le cose incominciano a cambiare negli anni Sessanta grazie a una nuova rivista, "Pereré", che utilizza elementi del folklore e della vita artistica brasiliana, alla nascita della Escola Panamericana de Arte di Enrique Lipsyc (che avrà una sede anche a Buenos Aires e insegnanti del calibro di Alberto Breccia• e Hugo Pratt•) e a Mauricio de Souza•, un autore che darà vita a numerosi personaggi, a un proprio studio e a una propria agenzia, diventando una specie di Walt Disney brasiliano.
Gli anni Settanta si aprono con una grande mostra al Museo de Arte di São Paolo organizzata da Enrique Lipsyc e dal critico francese Claude Moliterni. Gli stranieri fanno un po' la parte del leone, ma l'incontro con Philip Druillet•, Robert Gigi• e altri francesi porterà i giovani autori brasiliani a tentare nuove strade espressive e narrative. Escono alcune riviste satiriche e avventurose, i quotidiani dedicano un po' più d'attenzione al materiale nazionale e fa una timida comparsa la produzione underground locale e straniera. Nasce anche un'Associaçao brasileira de criticos e professores de historia em quadrinhos e i fumetti entrano nei nuovi programmi didattitici brasiliani.
Ma, nonostante questi segni, il fumetto brasiliano è ancora pesantemente condizionato dalla produzione straniera e la domanda di materiale locale è sempre molto inferiore all'offerta. Molti giovani autori sono così stati costretti a emigrare - Sergio Macedo e Alain Voss in Francia, Jo Oliveira e Miguel Paiva in Italia, tanto per ricordare soltanto qualche nome - per avere quel successo che probabilmente non avrebbero mai potuto conoscere in patria. Oggi le cose sono comunque in parte cambiate grazie a una legge emanata nel 1983 dal Congresso brasiliano che obbliga gli editori a pubblicare un cinquanta per cento di materiale nazionale, tanto per i quotidiani che per le riviste.

• BRECCIA, ALBERTO

Nato il 15 aprile 1919 a Montevideo (Uruguay), ma trasferitosi giovanissimo con la famiglia in Argentina, Alberto Breccia pubblica vignette e strisce umoristiche prima di dedicarsi, a partire dal 1938, al fumetto avventuroso con l'unica eccezione del divertente Pancho Lopez, creato nel 1956 e pubblicato in Italia su "Sgt. Kirk"•.

Tra i suoi personaggi più importanti possiamo ricordare Vito Nervio, su testi di Mirco Repetto, un detective di Buenos Aires, apparentemente ingenuo e sprovveduto, protagonista di curiose avventure, e Sherlock Time• e Mort Cinder•, entrambi su testi di Héctor G. Oesterheld•. Nel marzo del 1966 fonda, insieme ad alcuni colleghi, l'Instituto de Directores de Arte, dove per quattro anni si limita a insegnare. Riprende a fare fumetti nel 1969, realizzando una sua personalissima versione dell'*Eternauta*• di Oesterheld. In seguito disegna, con uno stile sempre più elaborato, una versione a fumetti dei *Miti di Cthulhu* di Lovecraft, il vecchio Daneri su testi di Carlos Trillo•, un ex detective ormai in pensione, e Perramus• su testi del poeta Juan Sasturain.
Dall'immaginazione grafica praticamente inesauribile, Breccia è un disegnatore davvero completo e ha elaborato uno stile personalissimo, perfezionando e modificando le proprie tecniche, sperimentando nuove strade, rinnovandosi continuamente. Fin troppo modestamente, non si considera un maestro e dice che non avrebbe mai pensato che i suoi lavori avrebbero raggiunto l'importanza che oggi viene loro universalmente riconosciuta. Indubbiamente è da tempo uno dei maggiori autori a livello mondiale. « Fra cento o duecento anni - ha scritto lo spagnolo Manuel Darías - gli originali di Alberto Breccia si troveranno solo nei musei e il loro valore sarà incalcolabile ».

• BRECCIA, ENRIQUE

Nato a Buenos Aires nel 1946, Enrique Breccia, figlio di Alberto, è un "figlio d'arte" che non sfigura affatto accanto al celebre padre. Tanto che ha già realizzato alcune opere pregevoli che certo resteranno nella storia del fumetto, come le tre brevi storie gauchesche dell'inizio degli anni Settanta (pubblicate in Italia sulle pagine di "Linus"•) e la serie di Alvar Mayor• su testi di Carlos Trillo•, ambientata ai tempi della Conquista spagnola dell'America latina e realizzata in uno splendido bianco e nero per le Ediciónes Record.
Enrique Breccia, che è stato docente dell'Instituto de Directores de Arte, ha realizzato anche alcune interessanti riduzioni a fumetti di classici della letteratura: *Till Eulenspiegel*, *L'isola del tesoro*, *Moby Dick* e *Il re del fiume d'oro*.

• BRENDA STARR

Creata nel 1940 per il "Chicago Tribune", questa eroina avrebbe dovuto essere una donna-bandito nelle intenzioni di Dale Messick, una delle poche autrici di fumetti in attività negli Stati Uniti, ma sin dalla prima avventura fa la giornalista per il quotidiano "The Flash" e divide equamente il proprio tempo tra il lavoro, che spesso la porta in giro per il mondo, e gli uomini che le fanno la corte. Tra loro ci sono capi di stato e mi-

Sopra:
autocaricatura di Alberto Breccia.

A destra:
la giornalista Brenda Starr, spesso impegnata in storie sentimentali.

liardari, ma lei non sembra interessarsi molto a queste cose anche se le sue avventure assomigliano spesso a una romantica *soap opera*. Questa grintosa e ambiziosa giornalista è stata portata tre volte sullo schermo (nel 1945, nel 1976 e nel 1989), interpretata rispettivamente dalla brava Joan Woodbury e dalle affascinanti Jill St. John e Brooke Shields.

• BRETÉCHER, CLAIRE

Nata nel 1940 a Nantes, in Francia, Claire Bretécher collabora negli anni Sessanta a "Tintin"• e "Spirou"• con *Les gnan-gnan* e *Les naufragés*. Nel 1969 dà vita su "Pilote"• a Cellulite, un'ironica e grottesca femminista medievale, e nel 1972 fonda insieme ad altri autori del calibro di Gotlib• e Mandryka l'ironico e graffiante "Echo des Savanes". L'anno successivo, con *Les frustrés* su "Le Nouvel Observateur", settimanale di punta della sinistra francese, esplode il "fenomeno" Bretécher, che il critico Roland Barthes definirà «il miglior sociologo francese» per la sua capacità di cogliere difetti e manie della società borghese e intellettuale parigina.
Tra le sue cose successive merita di essere ricordata una storia su Santa Teresa di Avila pubblicata a puntate su "Le Nouvel Observateur" a partire dall'agosto 1979, che ha subito diviso i lettori in due schiere agguerrite, e la serie su Agrippine•, tipica adolescente dei nostri giorni.

• BRICK BRADFORD

Anche se l'essere nato tra Buck Rogers•, capostipite della fantascienza a fumetti, e Flash Gordon• non gli ha mai giovato molto, Brick Bradford, creato nel 1933 da William Ritt e dal disegnatore Clarence Gray, è un personaggio importante. Soprattutto per la sua adattabilità: abilissimo aviatore, fa l'esploratore e l'agente segreto, lotta contro i criminali e ha talvolta a che fare con i discendenti di antiche civiltà, desiderosi di conquistare il mondo.
Quando il meccanismo comincia a mostrare un certo logorio, gli autori hanno un colpo di genio introducendo un marchingegno che ancora oggi tutti gli appassionati di fumetti di fantascienza ricordano: la Cronosfera. Infatti, per un loro incredibile viaggio nel mondo degli atomi, lo scienziato Kalla Kopak progetta e costruisce una prodigiosa macchina che non solo è capace di viaggiare nel tempo e nello spazio, ma anche di rimpicciolirsi per poter penetrare tra le molecole.
Portato una sola volta sullo schermo, nel 1947, in un serial prodotto dalla Columbia e interpretato da Kane Richmond, Brick Bradford è stato pubblicato a lungo in Italia sotto vari nomi: Guido e Giorgio Ventura, Marco Spada, Bruno Arceri, Antares, Bat Star... Può essere curioso ricordare che durante il fascismo, quando i fumetti statunitensi erano proibiti nel nostro paese, questo personaggio continuò a essere pubblicato perché risultava creato da Amedeo Martini e disegnato da Carlo Cossio•. In quel momento si chiamava Guido Ventura, ma il nome venne cambiato in Giorgio perché Guido era considerato troppo ebraico!
Con la morte di Clarence Gray, avvenuta alla fine del 1956, si conclude anche il momento magico di questo eroe. Affidate al legnoso Paul Norris, le avventure di Brick Bradford perdono interesse e mordente.

• BRINGING UP FATHER

Jiggs e Maggie (Arcibaldo e Petronilla nella versione italiana) sono due splendidi arricchiti da manuale creati nel 1913 dallo statunitense George McManus•. Immigrati irlandesi (lui lavorava in una fabbrica di mattoni, lei in una lavanderia), si sono arricchiti all'improvviso, grazie a una grossa vincita alla lotteria. Ora che sono benestanti, i loro atteggiamenti verso il denaro sono diametralmente opposti: lui non desidera certo cambiare classe sociale e si accontenterebbe di frequentare, magari con qualche dollaro di più in tasca, gli stessi compagni d'osteria di un tempo, mentre lei, la vera arrivista, cerca sempre di inserirsi nell'alta società e vede nel denaro la base della loro affermazione. Anche se in genere le cose le vanno tutte storte e i suoi sogni di rispettabilità restano appunto tali.
In tutti questi anni (alla morte di George McManus, avvenuta nel 1954, la serie è stata continuata da numerosi autori, che hanno cercato di mantenerne intatto lo spirito e il carattere) i loro scontri quotidiani hanno perso ben poco della loro freschezza, anche se talvolta è avvertibile la stanchezza di certe situazioni un po' risapute e scontate.
Arcibaldo e Petronilla sono stati protagonisti di disegni animati, di una commedia, che nel 1920 è stata recitata negli Stati Uniti da ben sette compagnie contemporaneamente, di un film nel 1928 e di altri cinque nella seconda metà degli anni Quaranta.
Vedi nella pagina seguente il box sulla vita matrimoniale.

A destra:
l'avventuroso Brick Bradford.

In alto e sopra:
Arcibaldo e Petronilla, una delle più celebri coppie del fumetto.

GIOIE E DOLORI DELLA VITA MATRIMONIALE

Sin dalla nascita dei fumetti le cosiddette storie familiari, incentrate cioè sulle gioie (e soprattutto sui "dolori") della vita a due, sono popolarissime e tra le più seguite dai lettori di tutto il mondo. Certi libri indicano nella madre dei Katzenjammer Kids, i nostri Bibí e Bibò, la prima moglie di carta, anche se tra lei e il capitano non ci sono smancerie di nessun tipo e lui è interessato a lei esclusivamente come cuoca. Ma ciò non è per nulla vero, dato che in realtà i due non sono sposati e non è detto che i due terribili ragazzini siano figli di entrambi. Questa situazione "irregolare", del tutto atipica in un fumetto per ragazzi, non è stata comunque mai rilevata dai censori e non ha mai creato alcun problema ai numerosissimi lettori.

La prima coppia ufficiale dovrebbe essere quella dei *Newlyweds*, due sposini disposti a tutto pur di assecondare i mille capricci del loro figlioletto, creati nel 1904 da George McManus* che in seguito avrebbe dato vita a *Bringing Up Father** con i più grintosi Arcibaldo e Petronilla.

Quando si parla di matrimonio nei fumetti bisogna comunque distinguere sempre tra serie umoristiche e serie avventurose. Nelle prime prevalgono le famiglie già formate - per esempio, i già ricordati Arcibaldo e Petronilla, Andy Capp* e Flo e Hi and Lois*, tanto per ricordare soltanto le più famose e popolari - o quelle che sono nate tra mille difficoltà - come Blondie* e Dagwood e Li'l Abner* e Daisy Mae, con Al Capp* che dovette "giustificare" la sua decisione di farli sposare sulle pagine del settimanale "Life"! - che vivono con umorismo e ironia i problemi piccoli e grandi della vita di tutti i giorni. Per ciò che riguarda il fumetto avventuroso, invece, dobbiamo dire che raramente gli eroi mettono su casa. Per essere più liberi nelle loro avventure in giro per il mondo preferiscono infatti non sposarsi mai, anche se il più delle volte sono accompagnati dalle loro eterne fidanzate, che hanno la capacità innata di cacciarsi nei guai: basti pensare a Dale Arden e Flash Gordon*, a Narda e Mandrake* e a Lois Lane* e Superman*.

Le eccezioni sono davvero poche e meritano di essere raccontate quelle relative a Phantom*, il nostro Uomo Mascherato, e a Steve Canyon*. Creato nel 1936 da Lee Falk* e dal disegnatore Ray Moore, Phantom è legato all'affascinante Diana Palmer per poco più di quarant'anni prima di chiederle improvvisamente di sposarlo, nel 1977. Lei accetta - e alla celebrazione del matrimonio partecipa un'altra celebre coppia di carta, quella formata da Mandrake e Narda, creati dallo stesso Lee Falk e quindi, in fondo... un po' lontani parenti! - e dopo neppure un anno sono nati due gemelli.

Milton Caniff*, che nel 1947 ha dato vita a Steve Canyon, ancora nel 1960 aveva dichiarato che non lo avrebbe mai fatto sposare: «Se si sposa non potrà più dare occhiate significative alle ragazze». Ma poi deve aver cambiato idea perché nel 1970 il suo eroe è convolato a giuste nozze con Summer Olson, una sua vecchia fiamma.

Altri due matrimoni importanti nell'ambito del fumetto avventuroso sono quelli contratti da Prince Valiant* con Aleta e da Mary Perkins* con Pete Fletcher. Ma le loro sono due vicende *in progress*, che seguono cioè lo sviluppo logico della "biografia" dei personaggi principali. Che quindi invecchiano a poco a poco, come *Gasoline Alley**, anche se la loro morte è certo ben al di là da venire.

A sinistra:
Prince Valiant e sua moglie Aleta.

In alto:
il matrimonio tra l'Uomo Mascherato e l'affascinante Diana Palmer.

• BRISTOW

Se il popolarissimo Andy Capp• è un disoccupato cronico per vocazione, c'è anche chi, come Bristow, un lavoro ce l'ha. Ma è come se non l'avesse, pur recandosi puntualmente in ufficio tutti i giorni. Infatti, quando è in ufficio, quello di impegnarsi davvero in qualcosa di produttivo è veramente l'ultimo dei suoi pensieri. Creato nel 1960 dall'inglese Frank Dickens e nato quasi per caso da una vignetta con un gruppo di omini in bombetta che aspettavano l'autobus per andare in ufficio, Bristow, prigioniero consapevole della gigantesca Chester-Perry Co., è un mezzemaniche di mezz'età che si contenta di condurre la sua rivolta privata, giorno dopo giorno, senza aderire ai doveri della vita aziendale.
Abbandonata da tempo ogni pretesa di avanzamento (anche se ormai era diciottesimo nella graduatoria per diventare capo ufficio), Bristow è un impiegato fannullone e moderatamente ribelle che si limita a coltivare la propria pigrizia partecipando, tutt'al più, a periodici campionati di calcio da tavola, naturalmente in orario d'ufficio, e impegnandosi nell'ascoltare e nel diffondere pettegolezzi aziendali o intrattenendosi il più a lungo possibile con la donna addetta alla distribuzione del tè, con segretarie e dattilografe e con altri impiegati, desiderosi come lui di far in qualche modo passare il tempo in attesa della fine del "lavoro".

• BROOM-HILDA

Creata nel 1970 dallo statunitense Russell Myers, Broom-Hilda è una simpatica strega di mezza età, brutta e grintosa, che fuma sigari puzzolenti, fa mille dispetti e non esita a ricorrere alla magia nera se le salta la mosca al naso. Ma non c'è molto da preoccuparsi, perché è anche piuttosto incapace e non riesce quasi mai a portare davvero a termine i propri incantesimi, destinati invariabilmente a fallire. Inoltre non riesce proprio a rendersi in qualche modo simpatica a quelli che hanno a che fare con lei, a incominciare da Gaylord, un uccellaccio saccente e menagramo, e da Irwin, un troll candido e irsuto che fa di tutto per trasformarla in una strega buona. Senza successo, naturalmente. Questa simpatica serie, a lungo pubblicata in Italia sulle pagine di "Eureka"•, è ambientata in un'epoca imprecisata anche se ricca di riferimenti alla nostra attualità, come spesso accade nelle storie, per certi versi analoghe, di B.C.• e Wizard of Id•.

• BROWNE, DIK

Nato l'11 agosto 1918 a New York, Richard Browne, detto Dik, esordisce nell'editoria come illustratore e nel 1941 è assunto dal settimanale "Newsweek". Richiamato alle armi, alla fine della Seconda guerra mondiale riprende la sua attività di illustratore realizzando anche numerose campagne pubblicitarie. Nel 1954 conosce Mort Walker• e insieme danno vita a una serie familiare che diverrà assai popolare, quella di Hi and Lois•, Pippo e Lalla in Italia.
Dal 1973 scrive e disegna anche strisce quotidiane e tavole domenicali di Hagar•, uno scalcinato vichingo che fa di tutto per sembrare terribile, ma in fondo è soltanto un simpatico bonaccione tutto casa e osterie. Dik Browne è morto il 5 giugno 1989.

• THE BRUIN BOYS

Creata nel 1904 da Julius Stafford Baker e continuata in seguito da Herbert Foxwell e da numerosi altri autori, questa serie è uno dei più vecchi e longevi fumetti inglesi e fa perno su una brigata di giovanissimi quanto allegri animali antropomorfi che frequentano la scuola-convitto gestita dall'orsa Mrs. Bruin e sono protagonisti di divertenti avventure, quasi sempre incentrate su qualche monelleria che alla fine viene immancabilmente punita.
Queste storie, nelle quali non manca mai una morale, facilmente comprensibile anche ai lettori più piccoli, sono interpretate dal tigrotto Tim, dall'elefantino Jumbo, dall'orso Billy, dalla scimmia Jacko e da molti altri animali. Può essere curioso notare che il tigrotto Tim era un po' il protagonista della serie, ma nel 1932 questo ruolo viene attribuito in Italia all'elefantino Jumbo, che dà il proprio nome a una rivista di fumetti per ragazzi che pubblicava prevalentemente materiale inglese (vedi "Jumbo"•).

Sopra:
un curioso acrostico del popolarissimo Bristow.

In alto:
autocaricatura di Dik Browne.

Sopra:
Broom-Hilda, simpatica strega di mezza età, tra Gaylord e Irwin.

Sopra:
"foto di gruppo" dei Bruin Boys, gli allievi della scuola convitto di Mrs. Bruin.

• BUCK DANNY

Pilota di caccia della marina statunitense ed eroe della guerra del Pacifico insieme alla sua buffa "spalla" Sonny Tuckson, una specie di Mickey Rooney dalla battuta sempre pronta che comunque non si tira mai indietro di fronte al pericolo, alla fine del conflitto Buck Danny torna alla vita civile per indossare ancora la divisa quando scoppia la guerra in Corea, dove raggiunge il grado di colonnello. In seguito, sempre in compagnia del fedele Sonny Tuckson e del taciturno capitano Tumbler, questo personaggio si dedica al collaudo di prototipi sempre più avveniristici oltre che alla lotta contro spie e criminali internazionali.
Creata nel 1947 per la rivista "Spirou"• da Jean-Michel Charlier• (che nel 1962 darà vita a un'altra coppia di piloti, quella formata da Tanguy e Laverdure•) e dal disegnatore Victor Hubinon•, questa serie è sempre stata molto curata dal punto di vista tecnico e ha saputo conquistarsi un certo pubblico di fedeli lettori nonostante una certa ripetitività delle storie. Alla morte di Hubinon, avvenuta nel 1979, le avventure di Buck Danny si sono interrotte per alcuni anni per essere poi affidate, a metà degli anni Ottanta, al disegnatore Francis Bergèse.

• BUCK ROGERS

Capostipite della fantascienza a fumetti, questo personaggio ha avuto origine da un racconto di Philip Francis Nowlan, *Armageddon 2419 A.D.*, apparso nell'agosto del 1928 su "Amazing Stories" e incentrato su un uomo del nostro secolo il quale, colpito dalle esalazioni di misteriosi gas, entrava in uno stato di torpore dal quale usciva soltanto cinquecento anni dopo, ritrovandosi in un mondo molto progredito dal punto di vista tecnologico. Il racconto capita sotto gli occhi di John F. Dille, presidente del National Newspaper Service di Chicago, che ha l'idea di introdurre la fantascienza nelle storie a fumetti, sino a quel momento prettamente umoristiche. Si mette in contatto con Nowlan, commissionandogli le sceneggiature per un lungo ciclo di storie, e dà a Richard W. Calkins• l'incarico di disegnarle. Questa serie esordisce sui maggiori quotidiani statunitensi il 7 gennaio del 1929, contemporaneamente a Tarzan•, e suscita un notevole impatto nei lettori (basti pensare che nella striscia numero cento, pubblicata nell'aprile del 1929, c'è un'esplosione atomica molto simile a quella che sarebbe avvenuta nel 1945 a Hiroshima), ma non riesce a far breccia a lungo nel loro cuore e sarà presto soppiantata da eroi ben più affascinanti, anche graficamente, come Brick Bradford• e Flash Gordon•.
La responsabilità di questa disattenzione è attribuita soprattutto ai disegni di Calkins, secondo molti addirittura inadatti per i racconti di fantascienza! Anche se oggi il suo stile "retro" è stato giustamente rivalutato, allora ben pochi amavano i suoi disegni: i meccanismi fantascientifici creati da Nowlan non riuscivano ad avere alcuna verosimiglianza con le moderne attrezzature scientifiche, le astronavi sembravano enormi pentoloni, i personaggi erano quasi sempre esageratamente caricaturali e così via. Perfezionando il proprio stile, Calkins continua a occuparsi delle strisce quotidiane e dal 1940 al 1947 scrive anche i testi, che in seguito saranno affidati ad altri sceneggiatori come lo scrittore di fantascienza Fritz Leiber. Nel 1947 Calkins abbandona definitivamente Buck Rogers, che viene affidato prima a Murphy Anderson (fino al 1949) e poi a Leon Dworkins (fino al 1951), a Rick Yager (fino al 1958), ancora a Murphy Anderson e infine a George Tuska•, che porta avanti la serie fino al 1967, allorché l'agenzia decide di chiuderla definitivamente.
Buck Rogers è stato protagonista di un serial cinematografico nel 1939, di un lungo serial radiofonico all'inizio degli anni Quaranta e di tre serial televisivi prodotti dalla ABC nel 1950, nel 1978 e nel 1981. Sulla scia di *Guerre stellari*, il serial del 1978 ha avuto un certo successo negli Stati Uniti, tanto che nel 1979 la Universal ne ha tratto un film: *Buck Rogers nel 25° secolo*.
Vedi nella pagina accanto il box sulla fantascienza.

A sinistra:
il pilota Buck Danny.

In alto e sopra a destra:
Buck Rogers (in alto insieme all'amata Wilma Deering) è il capostipite della fantascienza a fumetti.

I MILLE MONDI DELLA FANTASCIENZA

Con Buck Rogers* prende il via la fantascienza a fumetti, un filone ricco di personaggi di primo piano: da Brick Bradford* (che grazie alla celeberrima Cronosfera sarà in grado non solo di viaggiare nel tempo e nello spazio, ma anche di rimpicciolirsi sino a poter penetrare tra le molecole di una moneta di rame) all'affascinante Flash Gordon* (anche se per Alex Raymond* la fantascienza è in fondo più che altro un pretesto per introdurre i suoi personaggi in un mondo diverso dal nostro, Mongo, che è addirittura un campionario di arretrate società di tipo medievale), dall'inglese Garth*, che viaggia avanti e indietro nel tempo, a Blake e Mortimer* del belga Edgar-Pierre Jacobs*, che vivono avventure prive di incongruenze e di fantastiche esagerazioni oltre che ambientate in un futuro molto verosimile e non troppo lontano da noi, da Axle Munshine* al recente Nathan Never*. Senza naturalmente dimenticare fantaeroine come Connie* e Barbarella*, Gesebel* e Scarth*.
Jeff Hawke*, creato nel 1955 da William Patterson e da Sydney Jordan*, è comunemente considerato il miglior fumetto di fantascienza in assoluto: le sue storie poggiano su plausibili basi scientifiche ma c'è sempre una vena d'umorismo tutta inglese e la consapevolezza che l'uomo non è solo nell'universo. Antagonisti e coprotagonisti delle avventure del cittadino britannico Jeff Hawke (che veste comuni abiti borghesi e vive una vita "normale" quando non è impegnato in qualche missione nello spazio) sono infatti generalmente extraterrestri dagli aspetti più diversi che hanno come comun denominatore un'intelligenza molto evoluta. Può essere curioso ricordare che Patterson e Jordan fanno scendere l'uomo sulla Luna il 4 agosto 1969. Certo, c'è qualche giorno di differenza rispetto alla storica impresa di Armstrong, ma non bisogna dimenticare che quella storia è stata pubblicata nel 1959!
Tra le saghe di un certo interesse possiamo ricordare ancora almeno *Saturno contro la Terra**, scritto negli anni Trenta da Cesare Zavattini e Federico Pedrocchi* e disegnato da Giovanni Scudellari; Trig* ovvero *The Rise and Fall of the Trigan Empire*, serie realizzata nella seconda metà degli anni Sessanta dagli inglesi Mike Butterworth e Don Lawrence, che hanno raccontato l'evoluzione di un intero popolo dallo stadio tribale all'acquisizione di una sofisticata tecnologia; e El Eternauta*, assai interessante serie argentina scritta da Héctor G. Oesterheld* e disegnata da Francisco Solano Lopez*.
Non possiamo non accennare ancora, seppure brevemente, alla rivista francese "Métal Hurlant"*, fondata nel 1974 dal critico Jean-Pierre Dionnet e dai disegnatori Philippe Druillet* e Jean Giraud* (alias Gir, alias Moebius), sin dall'inizio specializzata in fantascienza e fantastico, che ha ospitato sulle sue pagine gli autori più interessanti degli anni Settanta e Ottanta. Non bisogna infine dimenticare che la fantascienza fa spesso capolino anche nei fumetti "normali" - Will Eisner* manda Spirit* sulla Luna nel 1952, Hergé* ci manda Tintin* nel 1953, mentre nel 1964 Chester Gould* fa addirittura sposare al figlio adottivo di Dick Tracy*, Junior, una ragazza proveniente dal nostro satellite introducendo così la fantascienza in una serie sino ad allora molto realistica - e in quelli umoristici. Tanto per fare un solo esempio, numerose storie di Mickey Mouse*, il nostro Topolino, per anni hanno avuto un comprimario di eccezione in Eega Beewa* (Eta Beta in Italia), uno strano essere proveniente dal futuro.

A sinistra:
Saturno contro la Terra, una delle più popolari saghe di fantascienza italiane.

In alto:
copertine del primo numero di "Métal Hurlant" e di un comic book di Flash Gordon.

◆ BUCK RYAN
Nato nel 1937 sulle pagine del quotidiano inglese "Daily Mirror" sulla scia del successo internazionale ottenuto da Dick Tracy•, Buck Ryan è un investigatore privato protagonista di lunghe e pazienti indagini caratterizzate dall'assenza di colpi di scena e da una certa rigidità nei disegni, mentre abbondano criminali che si redimono, ragazze dall'aspetto un po' androgino, molto colore locale e un pizzico di violenza. Nonostante questi difetti, questa serie, scritta e disegnata da Jack Monk dal 1937 al 1962, ha conosciuto una certa popolarità in Gran Bretagna negli anni Quaranta ed è comunque abbastanza interessante grazie ad alcuni personaggi secondari affascinanti. Come per esempio la bionda Zola Anderson, una donna dal passato burrascoso che conquisterà il cuore dell'investigatore, e Ma-the-Cache, una pittoresca vecchietta che vive in un barcone sul Tamigi.

◆ BUDDY LONGWAY
Creato nel 1972 dallo svizzero Claude de Ribaupierre, che firma con lo pseudonimo di Derib•, e pubblicato su "Tintin"• e in volume dalle Editions du Lombard, Buddy Longway è un trapper protagonista di interessanti avventure ambientate intorno alla metà del secolo scorso nelle grandi praterie dell'Ovest statunitense. Anche se non mancano gli elementi classici del genere, non si tratta di un western tradizionale. Buddy Longway rispetta e ama i pellirosse (ha sposato un'indiana Sioux, Chinook, che gli ha dato due figli, Jérémie e Kathleen) e tutto sommato si trova più a proprio agio con loro (anche se non tutti gli indiani sono certo pacifici) che con i bianchi. Inoltre ha un grande rispetto per la natura e uccide gli animali solo quando vi è davvero costretto.

● BUFFOLENTE, LINA
Nata a Vicenza il 27 ottobre 1924, Lina Buffolente ha frequentato l'Accademia di Brera ed esordisce nel mondo dei fumetti all'inizio degli anni Quaranta collaborando con l'Edital e realizzando fumetti avventurosi senza personaggi fissi. In seguito collabora con altri editori dando vita a numerosi personaggi, tra i quali meritano di essere ricordati almeno Frisco Jim, Colorado Kid e Calamity Jane. Nel dopoguerra si alterna a Vittorio Cossio nella realizzazione delle avventure di Furio Mascherato e nel 1948 inizia una ventennale collaborazione con l'Editrice Universo, continuando tra l'altro Liberty Kid e Fiordistella. Negli anni Settanta ha disegnato Gun Gallon per la Francia e Reno Kid per la Germania, disegnando in seguito le avventure del Piccolo Ranger•, personaggio creato nel 1958 da Andrea Lavezzolo• e dal disegnatore Francesco Gamba.

◆ BUGS BUNNY
Apparso per la prima volta nel 1938 nel cortometraggio a disegni animati, *Porky's Hare Hunt*, insieme a Porky Pig e in seguito protagonista di una lunga serie tutta sua, Bugs Bunny (noto in Italia anche come Lollo Rompicollo) è un coniglio pazzerello, sempre a caccia di carote da sgranocchiare e con una certa predisposizione a far uscire fuori dai gangheri tutti quelli che hanno a che fare con lui.
Creato dallo sceneggiatore Bob Clampett e dagli animatori Ben Hardaway e Carl Dalton, questo personaggio è stato in seguito continuato da numerosi altri autori, tra i quali meritano di essere ricordati almeno Tex Avery, Chuck Jones e Friz Freeleng. Senza dimenticare la caratteristica voce in falsetto di Mel Blanc.
Dagli schermi ai fumetti il passo è breve e nel 1941 ritroviamo Bugs Bunny e gli altri eroi della Warner Bros. in una serie di albi della Western Publishing, mentre a partire dal 1942 è protagonista di una serie di tavole domenicali realizzate da Chase Craig e dal 1948 di una serie di strisce quotidiane affidate a Jack Taylor e al disegnatore Ralph Heimdahl.

● BUNKER, MAX
Pseudonimo di Luciano Secchi, prolifico sceneggiatore nato a Milano il 24 agosto 1939. Debutta nel 1962 scrivendo per Paolo Piffarerio le storie western di Maschera Nera e quelle fantascientifiche di Atomik e in seguito dà vita a numerosi personaggi, tra i quali meritano di essere ricordati almeno i neri Kriminal• e Satanik•, la fantascientifica e ironica Gesebel e l'agente segreto Dennis Cobb. Fondatore e a lungo direttore di "Eureka"•, sulle cui pagine pubblicherà tra l'altro il delizioso Maxmagnus e il documentatissimo *Fouché•, un uomo nella Rivoluzione*, realizzato da Paolo Piffarerio, nel mag-

A sinistra:
il coniglio Bugs Bunny insieme ad altri popolari personaggi dei disegni animati della Warner Bros.

In alto:
il trapper Buddy Longway insieme a Chinook, sua moglie indiana.

gio 1969 crea Alan Ford• e il gruppo TNT, la più divertente e scalcagnata organizzazione di spionaggio mai vista nel mondo dei fumetti, e nel 1975 dà vita con Giampaolo Chies a un Pinocchio moderno: un robot invece del solito burattino di legno.
Nella seconda metà degli anni Ottanta, Luciano Secchi fonda una propria casa editrice, presentando nuovi personaggi (come Xibor, disegnato da Petrucci, e Angel Dark, disegnato da Nizzoli) e riproponendo con successo alcuni di quelli realizzati a suo tempo, oltre a nuove riviste, "Bhang" e "Super-Comics", e una nuova edizione di "Eureka" che tra l'altro pubblica le versioni a strisce di Hulk• e Spider-Man•.

• BUSCEMA, JOHN

Nato l'11 dicembre 1927 a New York, John Buscema studia disegno al Pratt Institute ed esordisce nel mondo dei fumetti con la Timely, la futura Marvel, disegnando soprattutto rosa, western e storie poliziesche. Nel 1950 passa alla Orbit e in seguito collabora a numerose altre case editrici realizzando moltissime storie senza personaggi fissi, tra cui la versione a fumetti di molti film, e disegnando numerose avventure del cowboy Roy Rogers•.
Nel 1966 torna alla Marvel, dove contribuisce, assieme a Stan Lee•, Steve Ditko•, Jack Kirby• e John Romita•, alla nascita dei supereroi della seconda generazione, i cosiddetti supereroi con superproblemi, che costituiscono una vera e propria rivoluzione nell'ambito dei comic book statunitensi. Nel corso degli anni, Buscema ha disegnato tutti i più importanti supereroi Marvel, da Hulk• a Thor•, dagli *Avengers*• (i nostri Vendicatori) a Silver Surfer•, e nel 1973 prende il posto di Barry Smith• nella realizzazione delle avventure di Conan•, personaggio che lo assorbe quasi completamente.

• BUSTER BROWN

Creato nel 1902 da Richard F. Outcault• dopo la fine di Yellow Kid•, comunemente considerato il capostipite del fumetto moderno, Buster Brown (Mimmo Mammolo sulle pagine del "Corriere dei Piccoli"•) è un ragazzino dall'aspetto angelico che sembra assai educato ma in realtà è sempre pronto a combinarne di tutti i colori, da solo o in compagnia di un bulldog di nome Tige.
Elegantissimo, almeno secondo i canoni allora in voga tra le ricche famiglie statunitensi, Buster Brown andrà avanti sino al 15 agosto 1920, quando Outcault abbandonò i fumetti per dedicarsi alla pittura.

• BUZ SAWYER

Pilota della marina militare statunitense alla fine della Seconda guerra mondiale, Buz Sawyer rimane in divisa e, pur avendo tempo per un'intensa vita privata, partecipa a molte imprese belliche del cosiddetto dopoguerra, trovandosi perfettamente a proprio agio tanto in Corea quanto nel Vietnam. Pur trattandosi di una serie sostanzialmente molto patriottica in cui gli statunitensi escono sempre vincitori contro tutto e contro tutti, l'autore riesce a mescolare abilmente l'humour all'avventura e alla suspense, dando vita a un eroe ben diverso dai soliti personaggi bellicosi. Può inoltre essere curioso ricordare che il grassoccio richiamato Rosco Sweeney, mitragliere di coda di Buz Sawyer, è riuscito così simpatico al pubblico per le incredibili frottole che raccontava, da diventare protagonista di una serie di tavole domenicali umoristiche indipendenti dalle contemporanee strisce quotidiane avventurose.
Creato nel 1943 da Roy Crane• dopo aver abbandonato Captain Easy• nelle mani di Leslie Turner, alla morte dell'autore, avvenuta nel 1977, Buz Sawyer è stato continuato da Edwin Gramberry e da Joe Orlando.

• BUZZELLI, GUIDO

Illustratore e pittore oltre che autore di fumetti, Guido Buzzelli è nato a Roma il 27 luglio 1927 e già a scuola scriveva e disegnava lunghe storie. Esordisce professionalmente a diciotto anni sul settimanale "Argentovivo", realizzando in seguito alcuni episodi di Zorro e numerose copertine per gli albi dei Fratelli Spada, soprattutto per Flash Gordon, Mandrake e Phantom. Dopo aver trascorso alcuni anni a Londra e in Spagna, rientra in Italia nel 1965 e due anni dopo presenta al Salone internazionale dei comics di Lucca *La rivolta dei Racchi*, accolta con un certo interesse dalla critica. La pubblicazione di questa storia su "Charlie"• gli aprirà le porte del mercato francese.
Tra le storie più interessanti di questo autore, che ha sempre rifiutato di creare un personaggio da seguire poi nelle sue mille avventure (e questo è uno dei suoi pregi, anche se per certi è uno dei suoi più grandi difetti), possiamo ricordare almeno Zul Zelub, HP, Morgana e il western Nevada Hill. Guido Buzzelli è morto all'inizio del 1992.

• BYRNE, JOHN

Nato nel 1950 in Gran Bretagna, John Byrne si trasferisce con la famiglia in Canada nel 1958 e nel 1975, dopo essersi diplomato all'Alberta College of Art, pubblica i suoi primi fumetti con la Charlton. Nel giugno dello stesso anno passa alla Marvel dove, dopo aver disegnato alcuni episodi di Iron First, *Marvel Team-up* e *The Champions*, si dedica a lungo agli *X-Men*• e ai *Fantastic Four*• per poi occuparsi degli *Alpha Flight*• e di She-Hulk. Nel 1986 passa alla DC Comics, realizzando una "rilettura" di Superman• che alcuni giudicano graficamente impeccabile ma che non incontra i favori del grande pubblico. Tanto che due anni dopo Byrne torna alla Marvel per dedicarsi agli *Avengers*• e a Wolverine•.

A sinistra:
l'apparentemente angelico Buster Brown.

Sopra:
Buz Sawyer, coraggioso e simpatico pilota della marina militare statunitense.

C

★ "LES CAHIERS DE LA BANDE DESSINÉE"

Pubblicata sin dal 1969 come "Schtroumpf" da Jacques Glénat, che all'inizio degli anni Ottanta diventerà uno dei maggiori editori francesi di fumetti, e dedicata di volta in volta ad autori famosi, con articoli, interviste, bibliografia e fumettografia, questa *fanzine* si trasforma in una vera e propria rivista di cento pagine all'inizio del 1984. Diretta a lungo da Thierry Groensteen, la testata continua a occuparsi soprattutto dei grandi autori di lingua francese, ma pubblica anche articoli sulla produzione internazionale e su argomenti di carattere generale come il merchandising e il collezionismo, il teatro e la pittura. Sempre in rapporto ai fumetti, naturalmente.

• CALEGARI, RENZO

Nato il 5 settembre 1933 a Bolzaneto, in provincia di Genova, Renzo Calegari abbandona gli studi di ragioneria per trasferirsi a Milano ed entrare a far parte dello studio di Rinaldo D'Ami•. Nel 1955 collabora alla realizzazione di El Kid e de *I tre Bill* e l'anno dopo disegna un Davy Crockett scritto da Giovanni Luigi Bonelli•. Nel 1957 Calegari inizia a collaborare con l'agenzia inglese Fleetway, disegnando numerose storie di guerra, e all'inizio degli anni Sessanta crea, assieme a Gino D'Antonio•, la monumentale *Storia del West*, che racconta la vera storia del leggendario West e dei suoi protagonisti attraverso una lunga e documentata saga famigliare.

Abbandonati i fumetti nel 1969 per dedicarsi a tempo pieno all'attività politica, Calegari ricomincia a disegnare soltanto nel 1977 realizzando per "Skorpio"•, su testi di Giancarlo Berardi, la serie *Welcome to Springville*•. In seguito collabora a "Il Giornalino"• con Boone, a "Orient Express"• e a "Zodiaco", facendo anche molte copertine per i romanzi western pubblicati dalla casa editrice La Frontiera.

• CALKINS, DICK

Nato nel 1895 a Grand Rapids, nel Michigan, lo statunitense Richard Calkins, detto Dick, studia al Chicago Art Institute ed esordisce professionalmente nel 1917 come disegnatore sportivo sulle pagine del quotidiano "Chicago Examiner". Dopo aver prestato il servizio militare in aviazione, Calkins riprende il suo lavoro al giornale, dando vita anche a una vignetta settimanale, *Amateur etiquette*. Dal 7 gennaio 1929 disegna, su testi di Philip Francis Nowlan, Buck Rogers•, l'interessante capostipite della fantascienza a fumetti, e dal 1940 al 1947 si occupa anche delle sceneggiature. Può essere curioso notare che anche se oggi il suo stile "retro" è stato giustamente rivalutato, allora pochi amavano i suoi disegni e molti lo giudicavano addirittura inadatto per i racconti di fantascienza! All'inizio del 1930 dà vita, assieme a un altro pilota, il tenente Lester J. Maitland, a una serie didattica sull'aviazione che ben presto affida ai suoi assistenti, Zack Mosley e Russell Keaton, per dedicarsi completamente a Buck Rogers, che continuerà a disegnare sino al 1947. In seguito si dedica all'illustrazione e scrive numerose sceneggiature per il western Red Ryder•. È morto il 13 maggio 1962 a Tucson, in Arizona.

♦ CALVIN & HOBBES

Perennemente alle prese con i problemi tipici di un bambino della sua età (la scuola, i compiti, i rapporti con i genitori e con la baby-sitter, fare il bagno, lavarsi i denti...), Calvin è un tipo dall'immaginazione inesauribile. Tanto da sfuggire alla noiosa routine di tutti i giorni riuscendo a vivere, per periodi più o meno lunghi, in un fantastico mondo tutto suo, trasformandosi di volta in volta in un detective o in un astronauta, ma anche in un terribile dinosauro, in uno zombi in cerca di cibo, in un insetto velenoso e in mille altre cose. Grazie alla sua fantasia, il suo corpo può sciogliersi come neve al sole, rimpicciolirsi o gonfiarsi come un pallone e la vasca da bagno può diventare un vascello di pirati o un'astronave.

Nelle sue avventure vere e immaginarie - create nel 1985 da Bill Watterson, che ha dato vita a una delle più simpatiche e divertenti serie umoristiche statunitensi di questi ultimi anni - gli è sempre accanto un tigrotto di pelouche di nome Hobbes, fedele compagno di giochi e marachelle, che, quando non ci sono adulti in giro, si trasforma in una vera tigre in carne e ossa. Soltanto nella fantasia di Calvin, naturalmente. Anche se per lui (oltre che per i lettori) è un personaggio davvero reale, con il quale non solo giocare e scherzare, ma anche bisticciare e lottare. Così reale che talvolta viene quasi da pensare che in realtà sia davvero in carne e ossa e che siano i genitori del bambino, ormai da tempo rassegnati alle sue stranezze, a ostinarsi a considerarlo solo un bambolotto di stoffa. In Italia questa serie è pubblicata sulle pagine di "Linus"•.

■ CANADA

Parlando del fumetto canadese bisogna per prima cosa distinguere quello in lingua inglese da quello in francese. Il primo è pressoché inesistente, causa la vicinanza con gli Stati Uniti, e fiorisce soltanto negli anni Quaranta (quando un embargo delle riviste provenienti da oltre confine favorisce la na-

Sopra: autoritratto di Renzo Calegari.

A destra: Calvin & Hobbes, protagonisti di uno dei migliori fumetti degli anni Ottanta.

scita di testate locali come "Wow Comics", "Active Comics" e "Commando Comics", con storie umoristiche e avventurose, che cesseranno le pubblicazioni alla fine della Seconda guerra mondiale) e all'inizio degli anni Settanta, quando si mettono in luce alcuni autori underground come Rand Holmes, che, ispirandosi ai Freak Brothers• di Shelton, dà vita ad Harold Heed e nel 1972 pubblica Baldric the Barbarian, una divertente parodia di Conan•.

Il fumetto in lingua francese ha invece una storia più complessa che inizia nel dicembre del 1902 con la pubblicazione sul quotidiano "La Presse" di *Pour un Dîner de Noël*, una serie realizzata da Raoul Barré, che è anche uno dei pionieri del disegno animato canadese e che in seguito realizzerà altre storie. Nel 1905 Albéric Bourgeois incomincia a disegnare sul quotidiano "La Patrie" le avventure di Père Ladébauche, un pittoresco personaggio creato nel 1897 dal romanziere Hector Berthelot, che diventa il più popolare personaggio del fumetto canadese dagli anni Dieci agli anni Trenta. Tra gli altri autori di questo periodo possiamo ricordare ancora almeno J.A. Boisvert e il suo Benoni, il classico uomo-medio alle prese con i problemi piccoli e grandi della vita di tutti i giorni.

All'inizio degli anni Venti, le grandi agenzie statunitensi conquistano la maggior parte degli spazi disponibili per i quotidiani e quasi tutti gli autori canadesi incominciano a lavorare per la stampa cattolica, realizzando fascicoli a fumetti e illustrazioni per libri e riviste (uno dei personaggi più popolari di questo periodo è Onésime, che Albert Chartier crea per il "Bulletin des Agriculteurs"), mentre la produzione nazionale ha un piccolo rilancio durante la guerra, quando il governo pone l'embargo sull'importazione dei comic book statunitensi, come abbiamo visto. Tra i personaggi più popolari di questo periodo, merita di essere ricordata la Nelvana• di Adrian Dingle.

Alla fine della guerra, il governo toglie l'embargo e la produzione statunitense "conquista" anche il Québec, tanto che soltanto all'inizio degli anni Settanta rinasce il fumetto canadese in lingua francese grazie a giovani come Billes Tibo, Michel Tassé, Gilles Desjardins, Pierre Fournier e Jacques Hurtebise e grazie a riviste come "L'Ecran", "L'Hydrocéphale illustré" e "DB". Questi autori guardano soprattutto alla produzione franco-belga di quel periodo, tanto che organizzano addirittura un charter per visitare le redazioni di "Pilote"•, "Spirou"• e "Tintin"•.

Nel 1973 Fournier crea il simpatico Capitaine Kébec e l'anno successivo il quotidiano "Le Jour" pubblica addirittura sei nuove strisce quotidiane di autori locali. Nel 1976 una grande mostra del fumetto canadese in lingua francese viene organizzata presso l'Università di Montreal ed è in seguito presentata in molte ambasciate canadesi in giro per il mondo. Questo è l'apice della produzione nazionale, ma i personaggi suscitano più curiosità che reale interesse da parte delle case editrici straniere. Tra le eccezioni merita di essere ricordato almeno lo splendido Cerebus•, creato da Dave Sim nel 1977, che è popolarissimo anche negli Stati Uniti e in Gran Bretagna.

• CANALE, ANTONIO

Nato il 25 febbraio 1915 a Monza, in provincia di Milano, Antonio Canale ha incominciato a disegnare giovanissimo, come aiutante di Nino Pagot, ma soltanto nel 1937 pubblica il suo primo fumetto sulle pagine del "Vittorioso"•: *La piuma verde*, su testi di Giovanni Luigi Bonelli•. In seguito collabora a diverse testate, dando vita nel 1945 a Yorga•, sempre su testi di Bonelli, su "Il Cow boy"•, e l'anno successivo ad Amok•, il suo personaggio più famoso, su testi di Cesare Solini. In seguito collabora a lungo con l'agenzia inglese Fleetway, realizzando contemporaneamente Hiawatha per il "Corriere dei Piccoli"•.

Negli anni Settanta ha realizzato alcuni episodi di Kolosso• e ha creato il western Kirby Flint. In seguito ha tra l'altro scritto e disegnato il ciclo delle *Ballate della vecchia America* e *Terra maledetta* su testi di Giancarlo Berardi. Antonio Canale è morto nell'ottobre 1991.

• CANDY CANDY

Adottata dalla famiglia Andrew dopo aver trascorso alcuni anni in un orfanatrofio nei pressi di Chicago, Candy è maltrattata dai vicini di casa, i Legan, anche se va molto d'accordo con i loro tre figli. Con uno di loro, Anthony, c'è pure del tenero, ma il ragazzo muore in seguito a una caduta da cavallo. Dopo essere fuggita di casa, Candy incontra Albert, una sorta di mistico, che riesce a farle superare quei momenti neri. In seguito conosce Terry, suo compagno di classe, e se ne innamora. Ma i casi della vita separano i due ragazzi: Candy diventa infermiera e Terry attore di teatro... E questa è solo una parte delle numerosissime avventure di questa eroina.

A sinistra: copertina di un albo con le avventure di Capitaine Kébec.

In alto: Père Ladébauche, uno dei primi personaggi del fumetto canadese.
© Albéric Bourgeois

Sopra: la popolarissima Candy, protagonista anche di una lunga serie di disegni animati.
© Yumiko Igarashi/Kyoko Mizuki

Autrici di questa lunga saga, che contiene tutti gli ingredienti del feuilleton ottocentesco, sono le giapponesi Kyoko Mizuki e Yumiko Igarashi. Il fumetto originale è stato pubblicato sul mensile "Nakayoshi" a partire dal 1971 e successivamente raccolto in nove volumi dalla Kodansha. Dal fumetto è stata ripresa la fortunata serie di disegni animati per la televisione, trasmessa anche in Europa, dove ha registrato, alla fine degli anni Settanta, un grande successo di pubblico. In Italia il fumetto è stato addirittura continuato da autori locali dopo che la casa editrice Fabbri aveva pubblicato tutta la serie originale.

• CANIFF, MILTON

Nato il 28 febbraio 1907 a Hillsboro, nell'Ohio, lo statunitense Milton Arthur Paul Caniff inizia a collaborare con vari giornali durante gli anni dell'università, realizzando sia vignette che strisce, come Chic and Noodles, pubblicata per qualche tempo sullo "Stivers News" nel 1925. Si laurea alla Ohio State University nel 1930 e due anni dopo si trasferisce a New York, entrando a far parte dello staff dell'Associated Press. Dà vita a una vignetta settimanale, *The Gay Thirties* (Gli allegri anni '30), e subentra ad Al Capp• nella realizzazione di Mr. Gilfeather, una vignetta settimanale creata anni prima da Dick Dorgan, prima di realizzare, nel 1933, Dickie Dare•, un ragazzino che sogna di vivere fantastiche avventure accanto a personaggi come Robin Hood e Robinson Crusoe. Contemporaneamente collabora con Bill Dwyer alla realizzazione di Dumb Dora•, un'affascinante adolescente creata nel 1925 da Chic Young• (che nell'aprile del 1930 aveva abbandonato la serie per dedicarsi completamente a Blondie•) e con Noel Sickles• ai testi del pilota Scorchy Smith•.
Nel 1934 inizia *Terry and the Pirates*•, un'ottima serie prettamente avventurosa, ambientata in Asia, che in seguito si sarebbe allineata sempre più alle direttive della politica statunitense in Oriente, e durante la Seconda guerra mondiale dà vita, per conto del Camp Newspaper Service, alla bruna e sexy Miss Lace•, protagonista della serie *Male Call* (Richiamo maschile), pubblicata sui giornali delle forze armate statunitensi.
Alla fine del 1946 Caniff abbandona *Terry and the Pirates* nelle mani di George Wunder• per creare, nel gennaio dell'anno successivo, un altro popolare eroe avventuroso, il pilota Steve Canyon•, che in seguito ritroveremo, sempre in prima linea, nella maggior parte delle guerre piccoli e grandi del cosiddetto dopoguerra, dalla Corea al Vietnam.
Tra i fondatori della National Cartoonists Society, di cui è stato anche presidente, Milton Caniff, spesso definito il Rembrandt del fumetto, è considerato un maestro indiscusso della "letteratura disegnata", e il suo stile grafico ha influenzato numerosissimi autori, tanto negli Stati Uniti quanto in Europa. È morto il 4 aprile 1988.

• CAPITAN MIKI

Creato nel 1951 da Giovanni Sinchetto, Dario Guzzon e Pietro Sartoris, che si firmavano con la sigla EsseGesse•, composta dalle iniziali dei loro cognomi, Miki è un sedicenne coraggioso e leale che si arruola nei Rangers del Nevada dopo la morte del tutore, ucciso dai banditi. Nonostante la sua giovane età, affronta con coraggio il pericolo ed è sempre disponibile quando si tratta di battersi a favore della giustizia, tanto che ottiene ben presto il grado di capitano.
Destinate ai ragazzi, le storie di Capitan Miki sono ricche di avventure anche se molti personaggi sono decisamente buffi, come Doppio Rhum, classico vecchietto di tanti film western, il dottor Salasso, un presunto medico non molto affidabile, e Gennaro Esposito, un ranger napoletano. Tra gli avversari più ricorrenti merita di essere ricordato almeno Magic Face, un abile trasformista che ha spesso dato del filo da torcere all'eroe e ai suoi amici. Dall'inizio degli anni Sessanta le avventure di questo personaggio sono state realizzate anche da altri autori. Tra questi lo sceneggiatore Amilcare Medici e i disegnatori Franco Bignotti e Nicola del Principe.

• CAPITAN ROGERS

Realizzato nel 1981 da Giorgio Pezzin e dal disegnatore Giorgio Cavazzano• sulle pagine del "Giornalino"•, Capitan Rogers è il protagonista di un'interessante serie umoristico-avventurosa ambientata tra la fine del Settecento e l'inizio dell'Ottocento nelle immense foreste del Nord-Ovest americano,

In alto:
Capitan Rogers (a sinistra) e il simpaticissimo Otto Wrustel.

A sinistra:
Milton Caniff autoritrattosi insieme a Steve Canyon.

tra Stati Uniti e Canada. Ma il vero protagonista è in fondo Otto Wrustel di Norimberga, una simpaticissima "spalla" impegnata in irresistibili gag.
Nella seconda metà degli anni Ottanta François Corteggiani• è subentrato a Pezzin nella realizzazione dei testi, sostituendo Otto con il gemello Karl, stanco della vita sedentaria e pochissimo avventurosa che aveva condotto fino a quel momento in Europa.

• EL CAPITAN TRUENO

Contemporaneo di Riccardo Cuor di Leone, Capitan Trueno è un uomo di vasta cultura e di grandi ricchezze che ha deciso di mettere la propria spada al servizio dei poveri e degli oppressi ed è sempre in giro per il mondo insieme con due fedeli compagni, lo scudiero Crispin e il gigantesco Goliath, ai quali di tanto in tanto si unisce Sigrid de Thulé, eterna fidanzata dell'eroe e altrettanto coraggiosa quando si tratta di battersi.
Creato nel 1956 da Victor Alcazar, pseudonimo dello sceneggiatore Victor Mora, e da Ambros, pseudonimo di Miguel Ambrosio Zaragoza, in seguito coadiuvati da numerosi altri autori non sempre alla loro altezza, Capitan Trueno è un personaggio popolarissimo in Spagna, dove le sue avventure sono periodicamente ristampate e dove è stato protagonista di numerosi romanzi e di alcune campagne pubblicitarie.

• CAPP, AL

Pseudonimo di Alfred Gerald Caplin, autore statunitense nato il 28 settembre 1909 a New Haven, nel Connecticut. Dotato di una notevole predisposizione per il disegno, Al Capp viene assunto nel 1927 dall'Associated Press, per la quale realizza Mr. Gilfeather, una vignetta settimanale creata anni prima da Dick Dorgan e che in seguito verrà affidata a Milton Caniff• quando Capp incomincerà a scrivere e a disegnare le avventure del pugile Joe Palooka• per conto di Ham Fisher•.
Stanco di fare il "negro" lavorando per conto terzi, Al Capp dà vita a Li'l Abner•, un giovanottone ingenuo e tutto muscoli, il tipico bravo ragazzo di campagna del profondo Sud statunitense, che esordisce sui quotidiani il 13 agosto 1934, diventando ben presto popolarissimo. E nel 1942 nasce Fearless Fosdick•, una divertente parodia del Dick Tracy• di Chester Gould•, un vero e proprio "fumetto nel fumetto", dato che le storie di questo poliziotto pasticcione sono inserite saltuariamente in quelle di Li'l Abner e presentate come la sua lettura preferita.
Considerato «il miglior scrittore del mondo» dal romanziere John Steinbeck, che nel 1953 lo propose addirittura per il premio Nobel, Al Capp è stato anche sceneggiatore di Abbie an'Slats• dal 1937 al 1945 e dell'ingenua Long Sam, una specie di Li'l Abner al femminile disegnata da Bob Lubbers dal 31 maggio 1954 al 29 dicembre 1962. Al Capp è morto nel 1979.

In alto:
Capitan Trueno, personaggio popolarissimo in Spagna.

Al centro:
Al Capp insieme a Li'l Abner e a Daisy Mae sulla copertina di un numero di "Time".

In basso:
Captain America in azione.

• CAPRIOLI, FRANCO

Nato il 5 aprile 1912 a Rieti, Franco Caprioli si dedica inizialmente alla pittura e approda al mondo del fumetto soltanto nel 1939, dando vita a Gino e Piero e a *Pino il mozzo del sommergibile* sulle pagine del "Vittorioso"• dopo aver realizzato alcune illustrazioni sul settimanale "Argentovivo". In seguito collabora anche a "Topolino"• e al "Corriere dei Piccoli"•, creando numerose serie di un certo successo tra le quali bisogna ricordare almeno Mino e Dario, *I pescatori di perle* e *Le tigri del Bengala*. All'inizio degli anni Settanta inizia a collaborare anche con "Il Giornalino"•, realizzando con il suo stile personalissimo riduzioni a fumetti del *Moby Dick* di Melville e di altri classici della letteratura. Franco Caprioli è morto l'8 febbraio 1974.

• CAPTAIN AMERICA

Creato nel 1941 da Joe Simon• e dal disegnatore Jack Kirby• con lo scopo di svolgere opera di propaganda a favore dell'intervento statunitense nella Seconda guerra mondiale, questo personaggio era una volta il gracile Steve Rogers. Scartato alla visita di leva, gli propongono di bere una pozione segreta che potrebbe trasformarlo in un fascio di muscoli. Naturalmente accetta senza esitazione. L'esperimento riesce e lui può finalmente arruolarsi, mettendo i propri poteri al servizio della libertà e della democrazia sotto l'identità segreta di Captain America, diventando ben presto un personaggio-sim-

bolo in cui si rispecchiano i fermenti e le inquietudini dell'intera nazione.
Le storie di questo eroe (ben presto noto come «la leggenda vivente della Seconda guerra mondiale») incontrano subito un immediato favore e si distinguono fin dall'inizio per una duplice originalità: nessuna debolezza nei confronti dei nazisti, combattuti apertamente prima dell'entrata in guerra degli Stati Uniti, e un grado di violenza sino a quel momento sconosciuto nei fumetti.
Sopraggiunta la pace, costretto a compiti diversi da quelli per i quali era stato creato e divenuto ormai simbolo anacronistico di un periodo che tutti volevano solo dimenticare, Captain America perde i favori del pubblico e viene soppresso per essere riesumato nel 1964 dallo stesso Kirby e dallo sceneggiatore Stan Lee•, che lo presenta come un nevrotico che, dopo essere stato ibernato in un blocco di ghiaccio artico dalla fine della guerra, incontra non poche difficoltà a inserirsi in un mondo che non è piú il suo.
Continuato in seguito da numerosi altri autori, questo interessante personaggio è stato portato tre volte sullo schermo: nel 1944 in un serial in quindici episodi prodotto dalla Republic, nel 1978 in un film per la televisione e nel 1990.

♦ THE CAPTAIN AND THE KIDS

Vedi The Katzenjammer Kids

♦ CAPTAIN BRITAIN

Apparso nel 1976 nell'edizione inglese delle avventure di Spider-Man• prima di avere una testata tutta sua, Captain Britain è in realtà Brian Braddock, giovane studente di fisica, che viene salvato da un mortale incidente motociclistico dal mago Merlino e da una dea, che ne fanno il difensore della Gran Bretagna grazie a uno speciale amuleto che gli permette di generare energia mistica trasformandolo in un invincibile supereroe.
Creato da Chris Claremont e dal disegnatore Herb Trimpe, con un costume che riprende i colori della bandiera inglese, questo personaggio è in seguito passato nelle mani di altri autori, tra i quali bisogna ricordare almeno Alan Moore• e Alan Davis. Nel 1986 l'albo che pubblica le sue avventure chiude i battenti, ma Captain Britain entra a far parte di Excalibur, un gruppo di supereroi che agisce in Gran Bretagna.

♦ CAPTAIN EASY

Dalla mascella quadrata, gli occhi socchiusi e il naso aquilino, questo moderno capitano di ventura è uno dei primi eroi avventurosi dei fumetti, prettamente umoristici sino all'apparizione di Buck Rogers• e di Tarzan• nel gennaio del 1929. Pochi giorni dopo, il 6 febbraio di quello stesso anno, in un reame d'operetta, l'occhialuto e petulante Wash Tubbs•, eroe di una striscia omonima creata da Roy Crane• nel 1924, incontra un certo William Lee, detto Captain Easy, un simpatico avventuriero espulso da West Point perché ingiustamente accusato di furto da parte di un rivale e che, caso probabilmente unico nel mondo dei fumetti, ha alle spalle anche un matrimonio sbagliato e un divorzio.
Nel 1932, in pieno boom del fumetto avventuroso, Wash Tubbs diventerà un personaggio secondario e Captain Easy sarà promosso, a tutti gli effetti, titolare della serie, anche se in genere non è mai il vero mattatore delle vicende e ha sempre mantenuto un certo distacco e una notevole carica di autoironia che lo differenziano radicalmente da tanti altri eroi tutti d'un pezzo. Dopo essere stato un G-man e al servizio informazioni dell'Air Force durante la Seconda guerra mondiale, il temperamento di Captain Easy si è in seguito ulteriormente ammorbidito e oggi egli è in pratica l'uomo di fiducia di un grosso industriale, incidentalmente suocero di Wash Tubbs.
Abbandonata nel 1943 da Crane, che voleva dar vita a un nuovo personaggio, Buz Sawyer•, questa serie è stata continuata da Leslie Turner, il quale, alternando storie umoristiche a storie drammatiche, ha saputo mantenere inalterata l'originalità del disegno e la psicologia di Captain Easy, spesso impegnato in avventure che lo portano in giro per il mondo. Ritiratosi a sua volta Turner alla fine del 1969, la serie è stata continuata da Jim Lawrence e Bill Crooks.
Vedi nella pagina accanto il box sui rapporti tra umorismo e avventura.

♦ CAPTAIN MARVEL

Ideato da Bill Parker per i testi e disegnato da Charles Clarence Beck, Captain Marvel è apparso per la prima volta nel febbraio del 1940 sulle pagine del secondo numero di "Whiz Comics". Nella "realtà" è un ragazzino, Billy Batson, orfano di entrambi i genitori, ma non appena pronuncia una parola magica, "Shazam!", si trasforma in un attimo in un uomo grande e grosso (modellato inizialmente sulla fisionomia dell'attore Fred MacMurray), che indossa un costume rosso con un fulmine giallo sul petto ed è noto come il mortale piú potente del mondo. Shazam è infatti un acrostico formato dalle iniziali di Salomone, Ercole (Hercules, in inglese), Atlante, Zeus, Achille e Mercurio. E Captain Marvel ha la loro saggezza, la loro forza e il loro coraggio.
Le avventure di questo personaggio si sono in seguito arricchite di un Captain Marvel junior, di una giovane supereroina, Mary Marvel, di un Uncle Marvel e addirittura di un Marvel Bunny, un superconiglio, raggiungendo in breve tempo un successo incredibile e minacciando addirittura la popolari-

In alto:
Captain Britain, strenuo difensore della Gran Bretagna.

A destra:
Captain Easy, il simpatico avventuriero creato da Roy Crane.

TRA UMORISMO E AVVENTURA

Essenzialmente umoristici per oltre trent'anni, i fumetti scoprono l'avventura soltanto all'inizio del 1929 quando, il 7 gennaio, appaiono contemporaneamente sui quotidiani statunitensi la prima striscia del Tarzan• di Harold Foster• (un vero e proprio mito piú che un "semplice" personaggio) e quella del Buck Rogers• di Philip Francis Nowlan e Richard W. Calkins•, capostipite della fantascienza a strisce. Non bisogna però dimenticare che già nella seconda metà degli anni Venti alcuni autori avevano incominciato a introdurre un pizzico di avventura nelle loro storie: per esempio in Little Orphan Annie• di Harold Gray• e in *Tim Tyler's Luck*•, i nostri Cino e Franco, creati da Lyman Young• nel 1928, che diventeranno serie prettamente avventurose.
L'apparizione di Tarzan e di Buck Rogers suscita l'immediato interesse dei lettori e molti autori sono abilissimi nell'inserirsi immediatamente nel nuovo filone. Tanto per fare due soli esempi, il 17 gennaio 1929 Elzie Crisler Segar• fa improvvisamente comparire nel suo *Thimble Theatre*• il rissoso e irascibile Popeye•, il nostro Braccio di Ferro, e il 6 febbraio dello stesso anno Roy Crane mette sulla strada del buffo e piccoletto Wash Tubbs• il grintoso Captain Easy•, che in seguito lo soppianterà, diventando a tutti gli effetti il titolare della serie e relegandolo a un ruolo di semplice comprimario.
Anche Mickey Mouse•, il nostro Topolino, nato nel 1928 nei disegni animati e nel gennaio 1930 nei fumetti, non rimarrà insensibile al richiamo dell'avventura. Tanto che dopo una prima storia, che ricalcava almeno in parte il cortometraggio *Plane Crazy* e nella quale ogni striscia culminava in una battuta o in uno spiritoso colpo di scena, la seconda è già un'autentica avventura a sfondo giallo. Cosí come avventurose saranno per oltre quarant'anni le storie che seguiranno sui quotidiani. Infatti, pur senza rinunciare quasi mai alle battute o alle situazioni umoristiche,

Floyd Gottfredson• e i suoi collaboratori non avevano certo sottovalutato l'accoglienza che i personaggi avventurosi avevano ottenuto proprio in quegli anni nei gusti del pubblico, trasformando il Topolino dei fumetti in un eroe prettamente avventuroso.
Quindi, accanto ai due generi fondamentali, l'umorismo e l'avventura, tra la fine degli anni Venti e l'inizio degli anni Trenta nascono serie che li mescolano abilmente. Oltre ai già ricordati Braccio di Ferro e Topolino, possiamo ancora segnalare in questo filone almeno il cavernicolo Alley Oop•, l'indio Patoruzú•, il pirata Pepito• e, naturalmente, il gallo Asterix•, uno dei piú popolari personaggi dei fumetti di tutti i tempi.
Senza dimenticare che spesso i personaggi avventurosi hanno accanto "spalle" prettamente comiche. Basterà ricordare, tanto per fare un solo esempio, Don Cico Felipe Cayetano Lopez Martinez y Gonzales, in "arte" Cico, che compare nella prima tavola della prima storia di Zagor• e da allora lo accompagna in tutte le sue avventure. Pusillanime, un po' sbruffone e molto pieno di sé oltre che sempre pronto a vantarsi delle cose piú improbabili o ad attribuirsi meriti che non ha, Cico è abilissimo nell'arte di arrangiarsi, ma è anche capace di dimostrarsi coraggioso e di cavarsela dagli impicci quando proprio non ne può fare a meno. Simpaticissimo e assai amato dai lettori, Cico è molto di piú di un "semplice" comprimario, tanto da essere diventato protagonista assoluto di diversi numeri speciali.

Sopra:
La grintosa Little Orphan Annie.

In alto:
Topolino e Pippo, protagonisti di mille avventure.

A destra:
Asterix con Obelix e Panoramix.

tà di Superman•, capostipite di tutti i supereroi, tanto che nel 1941 gli editori dell'Uomo d'acciaio promossero e vinsero, dopo diversi anni, una causa per plagio.
Captain Marvel ha cessato le pubblicazioni nel 1954. Può essere curioso ricordare che nel 1972 questo personaggio è stato ripreso negli Stati Uniti in una serie di albi, disegnati da Kurt Schaffenberger e dallo stesso Beck, editi dalla DC Comics, la stessa casa editrice che pubblica le storie di Superman!

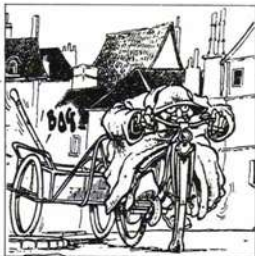
◆ CARMEN CRU

Creata nel 1983 dal francese Jean-Marc Lelong, Carmen Cru, ribattezzata in Italia Sora Erminia sulle pagine di "Totem Comics", è una perfida vecchietta, antipatica e scontrosa, perennemente immusonita, tranne quando organizza qualche pesante scherzo ai danni di vicini o negozianti. Temutissima per il suo pessimo carattere e sempre infagottata in un vecchio cappotto che le giunge sino ai piedi, Carmen Cru vive da sola in una casa squallida e cadente e ha sempre qualcosa da ridire contro tutto e tutti. Apparse sulle pagine del mensile "Fluide Glacial", le storie di questo curioso personaggio sono state adattate per il teatro nel 1986.

• CARPI, GIOVAN BATTISTA

Nato il 16 novembre 1927 a Genova, Giovan Battista Carpi frequenta l'Accademia di Belle Arti e lo studio del pittore Giacomo Picollo prima di debuttare nel mondo dei fumetti, nel 1945, sul settimanale "Faville". In seguito collabora a "Lo Scolaro" e ad altre riviste, lavora per qualche tempo come intercalatore nello studio di disegni animati dei fratelli Pagot e nel 1953 entra a far parte dello staff che realizza storie a fumetti con i personaggi disneyani. Particolarmente versato per le storie in costume, ha legato il proprio nome ad alcune famose parodie, da *Paperino principe di Danimarca* a *Sandopaper e la perla di Labuan*, da *Paperino e il vento del Sud* a una pregevole riduzione de *I miserabili* di Victor Hugo. Ha inoltre illustrato numerosi *Manuali delle Giovani Marmotte* e ha disegnato la memorabile copertina di "Epoca" in occasione della morte di Walt Disney•.
Nonostante abbia dedicato la maggior parte del proprio tempo alla produzione disneyana (attualmente è responsabile della cosiddetta Università Disney, che serve a formare i futuri autori italiani di "Topolino"•), Carpi ha saltuariamente collaborato con altri editori, realizzando numerose storie di Fix und Foxi• e dando tra l'altro vita a Soldino per l'editore Bianconi, a Gargantua per "Smack" e a Dodo per "Airone Junior".

• CARPINTERI, GIORGIO

Nato nel 1958 a Bologna, Giorgio Carpinteri esordisce su "Il Mago"• nel 1978. In seguito collabora al volume *Immagini dall'altroquando*, a "Pinguino" e a "Nemo" prima di approdare a "Frigidaire"• e a "Linus"• con una serie di racconti brevi poi riuniti in *Flirt*, volume pubblicato nel 1984 dalla Primo Carnera. Negli anni seguenti Carpinteri realizza fumetti e illustrazioni per diverse testate, manifesti e campagne pubblicitarie e dal 1986 collabora con la RAI realizzando sigle e scenografie elettroniche per diversi programmi.

★ "CARTOONIST PROFILES"

Apparsa per la prima volta nell'inverno del 1969, questa rivista di critica esce tuttora, occupandosi quasi esclusivamente della produzione statunitense pubblicata sui quotidiani, tanto di quella fumettistica che dei vignettisti politici. Oltre che da fotografie e numerosi disegni, originali e non, gli articoli sono spesso accompagnati da caricature e autocaricature degli autori di cui si parla, quasi sempre realizzate appositamente. Grande attenzione è inoltre rivolta alle maggiori manifestazioni, come il Salone internazionale dei comics di Lucca o la Mostra internazionale dei cartoonists di Rapallo, oltre che alle varie attività del Museum of Cartoon Art, il primo museo dei fumetti, inaugurato nell'agosto del 1974 a Greenwich, nei pressi di New York City.

◆ CASEY RUGGLES

Creato nel maggio 1949 dallo statunitense Warren Tufts•, Casey Ruggles è un grintoso sergente che si lascia tentare dalla grande corsa all'oro che oltre un secolo fa ha sconvolto la California. Si dimette dall'esercito e si unisce ai cercatori, vivendo storie realistiche e brutali, decisamente in anticipo sui tempi. Tanto che, come ha scritto Bill Blackbeard sulla *The World Encyclopedia of Comics* curata da Maurice Horn, «i temi narrativi di Casey Ruggles, in cui sono inclusi anche rapine e torture, fecero sí che il personaggio venisse pubblicato, sia nella versione domenicale che in quella quotidiana, nei giornali delle città piú emancipate sollevando pur tuttavia delle ricorrenti ondate di protesta».
Questa serie anticipava i western all'italiana di Sergio Leone e dei suoi numerosi epigoni,

A sinistra:
Carmen Cru, una vecchietta davvero perfida.

Sopra:
pronunciando una parola magica, il giovane Billy Batson può trasformarsi nel fortissimo Captain Marvel.

In alto:
autoritratto di Giovan Battista Carpi.

ma i lettori non erano ancora pronti a una simile dissacrazione degli stereotipi classici del genere diffusi dal cinema dell'epoca. Le polemiche si intensificano con il passare del tempo e l'United Feature, l'agenzia che distribuiva la serie, chiede a Tufts di mitigarne la violenza e di ammorbidire certe situazioni, ma nel 1954 egli preferisce abbandonare questo personaggio per dar vita all'affascinante Lance•.
Casey Ruggles è apparso negli anni Cinquanta in Italia con il nome di Red Carson. Nel nostro paese le sue avventure sono state allungate da Giovanni Luigi Bonelli•, creatore di Tex• e di tanti altri personaggi western, e dai disegnatori Leone Cimpellin• e Mario Uggeri.

• CASTELLI, ALFREDO

Nato il 26 giugno 1947 a Milano, Alfredo Castelli si interessa sin da ragazzo al mondo dei fumetti e nel 1965 scrive e disegna le grottesche storie di Scheletrino in appendice alle avventure di Diabolik•. L'anno dopo fonda con Paolo Sala la prima *fanzine* (rivista per appassionati) italiana, "Comics Club 104"•, e inizia a collaborare ai testi di Kolosso•, Diabolik, Cucciolo• e numerosi altri personaggi. Nel 1969 dirige con Pier Carpi la rivista "Horror"•, sulle cui pagine nascerà Zio Boris•, e all'inizio degli anni Settanta scrive alcune storie per "Topolino"•.
Dal 1972 al 1976 fa parte dello staff redazionale del "Corriere dei Ragazzi"•, continuando Zio Boris e dando vita a varie serie avventurose quali *Gli Aristocratici*• e L'Ombra. In seguito crea numerosi altri personaggi, tra i quali possiamo almeno ricordare Mike Merlin per la tedesca "Zack"•, Sir Aladdin Gulliver Simbad Munchausen jr. per la francese "Bazaar" e *Gli Astrostoppisti* e Chico e Basco per "Il Giornalino"•. Nel 1982 appare il suo personaggio più famoso, l'archeologo Martin Mystère•, che tutt'ora lo impegna quasi a tempo pieno.

• CAT'S EYE

Fumetto poliziesco dal tratto realistico e dalle caratteristiche grafiche e narrative sicuramente più vicine alla sensibilità occidentale di tanti altri fumetti giapponesi, questa serie è realizzata da un giovane autore, Tsukasa Hojo, che proprio con questo suo lavoro, pubblicato sin dal 1982 sul settimanale della Shueisha "Shonen Jump Comics", è riuscito a diventare una stella del fumetto nipponico.
Tsukasa Hojo narra le avventure di tre sorelle, Rui, Ai e Hitomi Kisugi, che gestiscono un locale chiamato Cat's Eye Coffee House. Ma questa è solo la copertura della loro vera attività: il furto di opere d'arte realizzato come la banda Cat's Eye. Un filo unisce i loro colpi: tutti i quadri infatti appartevano un tempo alla collezione del loro padre, il pittore Heinz, scomparso misteriosamente. Anche la sua collezione d'arte è andata dispersa, ma, una volta riunita, dovrebbe svelare il segreto della sua scomparsa. I vari episodi di questo fumetto sono tutto un susseguirsi di furti rocamboleschi, con la presenza di nemici interessati alla stessa collezione ed equivoci come quello che coinvolge una delle ragazze, Hitomi, e il giovane ispettore di polizia Toshio che, ignaro della doppia identità della ragazza, da una parte è il suo fidanzato e dall'altra le dà la caccia quale componente della banda.

• CATTIVIK

Subdolo e cattivissimo oltre ogni dire, anche se in realtà i suoi complicati progetti criminosi non ottengono mai alcun risultato e lui finisce sempre per cacciarsi nei guai, Cattivik è stato creato da Bonvi• ed è stato pubblicato su "Tiramolla" nel 1968 dopo essere brevemente apparso su un giornalino scolastico modenese.
Le avventure di questo fantozziano personaggio si sono interrotte nel 1972 e sono in seguito state riprese e continuate da Silver•, creatore del popolarissimo Lupo Alberto•.

A destra:
specializzatesi nel furto di opere d'arte, tre sorelle sono note come Cat's Eye.
© Shueisha

Sopra:
creato da Bonvi e continuato da Silver, Cattivik è cattivissimo quanto sfortunato.
© Silver

• CAVAZZANO, GIORGIO

Nato il 19 ottobre 1947 a Venezia, Giorgio Cavazzano inizia giovanissimo a lavorare nel mondo dei fumetti ripassando a china alcune storie disneyane del cugino Luciano Capitanio. In seguito inchiostra per Luciano Gatto e Romano Scarpa•, altri due autori di "Topolino"• che vivono nel capoluogo veneto, ed esordisce a sua volta come disegnatore disneyano nel 1967, diventando ben presto uno degli autori più personali e popolari. Ha tra l'altro ideato graficamente diversi personaggi secondari – Reginella, su testi di Rodolfo Cimino, e OK Quack e Umperio Bogarto, su testi di Carlo Chendi – e ha disegnato storie memorabili come la parodia di *Casablanca*.
Disegnatore estremamente rapido e versatile, Cavazzano ha al suo attivo anche un'abbondante produzione non disneyana – da Smalto e Johnny ad Altai & Jonson•, Capitan Rogers•, Silas Finn, Big Bazoom e Timothée Titan• – e dal 1988 coordina la produzione a fumetti della rivista francese "Pif"•.

• CAZA

Pseudonimo di Philippe Cazamayour, autore francese nato a Parigi il 14 novembre 1941. Dopo essersi dedicato per una decina d'anni alla pubblicità, approda al mondo dei fumetti nel 1970 realizzando Kris Kool, che l'editore Eric Losfeld pubblica direttamente in volume. In seguito collabora a "Pi-

lote"• con storie insolite e un po' surreali come *Les chroniques de la vie de banlieue*, dando il meglio di sé sulle pagine di "Métal Hurlant"•, a partire dal 1978, con racconti insoliti ed enigmatici in seguito raccolti in numerosi volumi. Negli anni Ottanta ha alternato la sua attività di autore di fumetti con quella di illustratore di riviste e romanzi di fantascienza con uno stile minuzioso che non ha nulla da invidiare a quello del grande Virgil Finley.

• CEREBUS

Creato nel 1977 dal canadese Dave Sim, Cerebus è un bellicoso animale antropomorfo dal corpo tozzo e il muso pronunciato, con un carattere rissoso e aggressivo che sembra una specie di incrocio tra quello di Conan• e quello di Howard the Duck•. Nate come evidente parodia dell'universo *fantasy*, le sue storie si sono in seguito sviluppate anche in altre direzioni, trasformandosi in un'arguta satira della nostra società.

Nel 1987, alla serie principale si è poi aggiunta una nuova testata, "Cerebus Jam", nella quale importanti autori hanno accettato di impegnare in prima persona i loro personaggi piú famosi. Cosí, nel primo numero, Cerebus ha incontrato lo Spirit• di Will Eisner•. È curioso il fatto che, secondo l'autore, Cerebus dovrebbe invecchiare in tempo reale e morire nell'anno 2000.

• CHALAND, YVES

Nato a Lione nel 1957, Yves Chaland esordisce nel 1974 nella *fanzine* "Biblipop" e continua a collaborare a varie pubblicazioni amatoriali mentre frequenta l'Accademia di belle arti di Saint-Etienne. Dopo aver disegnato Spirou• con uno stile vicino a quello di Tillieux•, nel 1978 realizza sulle pagine di "Métal Hurlant"•, insieme con Luc Cornillon, una serie di brevi parodie dei piú popolari eroi del fumetto franco-belga degli anni Cinquanta. Dotato di un tratto personalissimo, in seguito lavora spesso per la pubblicità e dà vita a numerosi personaggi, dal detective Bob Fish all'incosciente Freddy Lombard•, dal capitalista Adolphus Claar all'egocentrico Albert. Yves Chaland è prematuramente scomparso alla fine del 1990 in seguito a un incidente automobilistico.

• THE CHALLENGERS OF THE UNKNOWN

Quasi sempre impegnati in scontri contro temibili avversari che giungono dallo spazio o da altre dimensioni per distruggere il genere umano, *The Challengers of the Unknown*, vale a dire "gli sfidanti dell'ignoto", sono un gruppo piuttosto eterogeneo formato dal professor Haley, biologo e oceanologo, Rocky Davis, pugile, Ace Morgan, asso dell'aviazione, e Red Ryan, acrobata, ai quali spesso si unisce la bionda June Walker. Nessuno di loro possiede particolari superpoteri, ma tutti i membri del gruppo riescono sempre a superare anche le situazioni piú difficili e drammatiche.

Creata nel 1957 da Jack Kirby• sulle pagine di "Showcase" e in seguito continuata da numerosi altri autori, questa serie è terminata nel giugno del 1973 per essere ripresa per breve tempo a partire dal giugno 1977.

• CHANOC

Popolarissimo in Messico negli anni Sessanta, Chanoc è un eroe ecologico ante litteram: fa il pescatore, ma in realtà è un bravissimo oceanologo che ha dedicato la propria vita alla salvaguardia della natura e degli animali.

Creato nel 1959 dallo sceneggiatore Martin de Lucenari e dal disegnatore Angel José Mora, questo personaggio è sempre in compagnia dell'anziano Tsekub che, nonostante l'età, si butta nella mischia quando c'è da contrastare qualche ingiustizia.

★ "CHARLIE"

Apparso nel 1969 e inizialmente simile al primo "Linus"• - con i *Peanuts*• di Schulz•, Valentina• di Crepax•, Andy Capp• di Smythe•, Li'l Abner• di Al Capp•, Dick Tracy• di Gould• e altri fumetti statunitensi degli anni Trenta - questo mensile francese, curato dal 1970 al 1980 dall'ironico e graffiante Georges Wolinski•, con il passare del tempo si allontana sensibilmente dalla formula iniziale proponendo un numero sempre maggiore di fumetti di autori francesi, da Pichard• a Topor, da Reiser• a Cabu.

La prima serie si conclude nel settembre del 1981. La seconda, edita da Dargaud, inizierà nell'aprile del 1982 e finirà nel marzo del 1986, con la fusione con "Pilote"•. Tra gli autori di questo periodo possiamo ricordare Victor de la Fuente•, Annie Goetzinger, Walter Fahrer e gli italiani Paolo Eleuteri-Serpieri• e Franco Saudelli•. Dal 23 novembre 1970 all'11 dicembre 1981 è uscito anche un settimanale, "Charlie hebdo", che puntava soprattutto su fumetti umoristici e satirici, mentre il 16 e il 17 marzo 1981 sono usciti gli unici due numeri del quotidiano "Charlie matin".

• CHARLIE BROWN

«Mite, maldestro, impopolare, timido e solitario, fisicamente si distingue per la straordinaria sfericità della sua testa e la qualità intensamente "facciosa" della sua faccia». Ecco come è stato presentato Charlie Brown nell'aprile del 1965 sulle pagine del primo numero di "Linus"•. La sua mediocrità deriva da mille piccole cose: dal fatto che, malgrado tutto, crede nella bontà e nelle convenzioni, dalla sua fiducia nel mondo, dalla sua eccessiva timidezza, dalla sua solitudine («Nessuno mi ama!» è una frase che pronuncia spesso), dalle continue sconfitte a baseball... Ciò non toglie che, nonostante tutti i suoi difetti (o, piú probabilmente, proprio per merito loro), Charlie Brown sia da sempre uno dei piú popolari personaggi dei *Peanuts*•, la fortunata serie creata nel 1950 da Charles M. Schulz•, un autore che ha contribuito non poco a far crescere il fumetto nella considerazione degli intellettuali.

• CHARLIE CHAN

«I cinesi sinistri e crudeli sono stupidi e fuori moda. Ma non ci si è mai serviti di un cinese simpatico al servizio della legge e dell'ordine». Partendo da questa semplice ri-

A sinistra:
copertina del primo numero di "Charlie".

flessione e operando un ribaltamento dell'abitudine, allora dilagante in letteratura, di presentare cinesi e orientali in genere come individui sinistri e perversi, il giornalista e critico teatrale Earl Derr Biggers crea nel 1925 il detective Charlie Chan, sergente e in un secondo tempo ispettore della polizia di Honolulu. Va comunque notato che questo personaggio deve la sua enorme popolarità non tanto ai sei romanzi dello scrittore statunitense quanto ai circa cinquanta film che il cinema hollywoodiano gli ha dedicato a partire dal 1926.

Ed è proprio ispirandosi all'attore svedese Warner Oland, interprete di sedici di questi film e indubbiamente il piú popolare Charlie Chan dello schermo, che lo statunitense Alfred Andriola• ha realizzato dal 1938 al 1942 un fumetto con le sue avventure. All'inizio di ogni tavola domenicale c'era un florilegio degli aforismi e delle massime orientali periodicamente utilizzate dal simpatico investigatore.

•CHARLIER, JEAN-MICHEL

Nato il 30 ottobre 1924 a Liegi, Jean-Michel Charlier ha esordito come disegnatore su "Spirou"• nel 1945 prima di diventare il piú popolare e prolifico sceneggiatore belga. Infatti ha dato vita a decine di personaggi. Tra questi meritano di essere ricordati Buck Danny• e il pirata Barbe-Rouge• con Victor Hubinon•, i piloti Tanguy et Laverdure• con Albert Uderzo• e il popolarissimo Blueberry• con Jean Giraud•. Tra i fondatori del settimanale "Pilote"•, al quale collaborava intensamente, Jean-Michel Charlier è morto nel 1989.

• CHARLOT

Creato da Charlie Chaplin nel 1914 e da allora protagonista di decine e decine di cortometraggi e di alcuni lungometraggi, il vagabondo Charlot è diventato quello stesso anno anche un personaggio dei fumetti grazie all'inglese George Wakefield. L'anno successivo prende il via negli Stati Uniti *Charlie Chaplin's Comic Capers*, serie realizzata inizialmente da autori anonimi e, a partire dal 12 maggio 1916, da Elzie Crisler Segar•, futuro creatore del popolarissimo Popeye•. Dopo essere stato di volta in volta alle prese con poliziotti ottusi e commercianti disonesti, come nei suoi celebri cortometraggi, Charlot sarà inopinatamente spedito, verso la metà del 1917, nel mezzo della Prima guerra mondiale.

Tra le numerose altre serie a fumetti dedicate a questo popolarissimo personaggio, merita di essere ricordata ancora la francese *Aventures acrobatiques de Charlot*, iniziata nel 1926 da un certo Thomen e continuata in seguito da altri autori, tra i quali merita di essere ricordato Jean-Claude Forest•, futuro creatore di Barbarella•.

•CHAYKIN, HOWARD

Nato nel 1951, lo statunitense Howard Chaykin entra giovanissimo nello studio di Wallace Wood• ed esordisce sulle pagine di "Overseas Weekly", un settimanale delle forze armate statunitensi, dando vita, insieme a Nicholas Cuty, a Shattuck, un western sui generis, trasgressivo e piuttosto scollacciato. All'inizio degli anni Settanta inizia a collaborare con la Marvel inchiostrando Man-Thing• e altri personaggi minori prima di disegnare alcune avventure di Solomon Kane e di Red Sonja• e di creare l'affascinante Cody Starbuck, Monark Starstalker su "Marvel Premiere" e il bizzarro avventuriero Dominic Fortune. Nel 1977 la Marvel gli affida la realizzazione grafica (i testi sono firmati da Roy Thomas•) della versione a fumetti di *Guerre stellari*, il fortunato film di fantascienza di George Lucas.

In seguito, dopo aver creato American Flagg• per la First Comics, disegna per la DC Comics alcune avventure di vecchi eroi come The Shadow• e Blackhawk• e crea alcune *graphic novels* dal taglio modernissimo

In alto:
Charlie Brown insieme alla terribile Lucy.

A sinistra:
Charlie Chan, il poliziotto orientale creato dal giallista statunitense Earl Derr Biggers.

Sopra:
Charlot nella versione di Elzie Crisler Segar, futuro creatore di Braccio di Ferro.

per la Marvel. Nel 1988 realizza *Black Kiss*, una serie decisamente osée, venduta negli Stati Uniti in edizione cellofanata e pubblicata in Italia su "Nova Express" nel 1991.

•CHIAPPORI, ALFREDO

Nato nel 1943 a Lecco e diplomatosi nel 1965 all'Istituto statale d'arte di Fano, Alfredo Chiappori si è dedicato per alcuni anni esclusivamente alla pittura, prima di abilitarsi all'insegnamento e tornare nel 1967 alla sua città natale come professore di disegno e storia dell'arte al liceo scientifico. Due anni dopo, sulla scia della contestazione studentesca, comincia a disegnare Up il sovversivo•, il suo primo e più famoso personaggio a fumetti. Pur avendo collaborato a "Ca Balà", all'"Arcibraccio", alla rivista sindacale "Fabbrica e Stato" e ad altri periodici, Chiappori ha dovuto pubblicare alcuni libri presso Feltrinelli - *Up il sovversivo* nel 1970, *Alfreud* nel 1972 e *Vado, l'arresto e torno* nel 1973 - prima che famosi giornali e settimanali si accorgessero di lui. Dal gennaio 1974 collabora ininterrottamente a "Panorama" (e in seguito anche al "Corriere della Sera") con una tavola settimanale che affronta di volta in volta i numerosi spunti che gli offre la realtà politica italiana. Nella seconda metà degli anni Settanta ha realizzato per Feltrinelli una storia d'Italia a fumetti in più volumi.

■ CHILE

Messo a lungo in secondo piano dalla produzione statunitense, supereroi e personaggi disneyani in testa (tanto che nel 1971 Ariel Dorfman e Armand Mattelart hanno scritto un saggio fortemente critico, *Para leer al Pato Donald*, che l'anno dopo è stato pubblicato in Italia da Feltrinelli col titolo *Come leggere Paperino*), il fumetto cileno è quasi sempre caratterizzato dai tratti caricaturali dei suoi autori, riuniti negli anni Sessanta intorno a riviste come "El Pinguino". Tra questi possiamo ricordare Tehmo Lobos, che in seguito si trasferirà negli Stati Uniti, Pepo e Alberto Bivanco, autore della popolare Lolita sul quotidiano "Clarín".
Il fumetto cileno ha conosciuto un periodo di grande diffusione durante il governo di Salvador Allende grazie a "La Firme", una rivista di fumetti di informazione e di educazione popolare, nata con lo scopo di contribuire alla lotta contro l'analfabetismo e distribuita gratis in tutto il paese, con storie che affrontavano i grandi temi che travagliavano la società cilena (la lotta antimonopolistica, le nazionalizzazioni, ecc.) e cercavano di stimolare le masse.
Durante il governo di Unidad Popular, questi fumetti (alcune storie sono state pubblicate nel 1974 in Italia dall'Editrice Celuc hanno accompagnato con una certa efficacia l'azione dei partiti di sinistra nei quartieri operai e nelle campagne, dove libri e giornali avevano una diffusione limitata.
Ovviamente le pubblicazioni sono cessate col colpo di stato del settembre 1973, che è addirittura stato previsto in una storia pubblicata sul numero 42 della rivista. Raccontava di un giornalista danese che nel corso di una sua inchiesta scopre gli intrighi della CIA e dell'ITT contro Salvador Allende. Ma il suo giornale rifiuta l'inchiesta e il direttore gli telegrafa che « le sue accuse contro il governo degli Stati Uniti e contro un'impresa rispettabile come la ITT non sono degne di un giornalista obiettivo... ».

•CHILETTO, FRANCO

Nato nel 1897 a Torcegna Valsugana, nel Trentino, Franco Chiletto si trasferisce a Milano nel 1922 per iscriversi all'Accademia di Brera. Esordisce nella pubblicità e si dedica all'illustrazione di libri per ragazzi prima di iniziare a disegnare fumetti per il "Corriere dei Piccoli"• e l'"Audace". Nella seconda metà degli anni Trenta pubblica le sue cose migliori su "Topolino"•, disegnando la lunga serie dei corsari salgariani e riducendo *Alla conquista di un impero*, con Sandokan• e Yanez. Negli anni Quaranta dà vita, su testi di Giovanni Luigi Bonelli•, ad Andus e ad Anubi sulle pagine del "Vittorioso"• e alla fine della Seconda guerra mondiale continua il Dottor Faust• di Albertarelli•. Poco dopo si ritira in Trentino, dedicandosi alla pittura e all'affresco di chiese. Franco Chiletto è morto nel 1976.

• CHIOMADORO

Protagonista di lunghe avventure ambientate in un'India misteriosa, ricreata con un certo gusto hollywoodiano, Chiomadoro, principe di Mayabar, sembra a prima vista un romantico eroe salgariano. In realtà ha partecipato alla Seconda guerra mondiale come pilota e in seguito ha preso parte alle trattative che hanno portato all'indipendenza del proprio paese. Con un fisico atletico, lunghi capelli biondi e sempre elegantissimo, questo personaggio va in giro su uno

In alto:
l'affascinante Chiomadoro in compagnia della tigre Marana.

Sopra:
Ciacci insieme ad alcuni dei suoi compagni di classe.

Sopra:
autocaricatura di Alfredo Chiappori.

splendido cavallo bianco, Sciabar, insieme a una tigre, Marana, che lo segue come un'ombra.
Noto anche come il principe del sogno, questo personaggio è stato creato nel 1952 da Luigi Grecchi e dal disegnatore Erio Nicolò e le sue avventure sono durate una decina d'anni sulle pagine dell'"Intrepido"•.

♦ CIACCI

Realizzato nel 1984 sulle pagine di "Linus"• da Bruno D'Alfonso su testi di Francesco Cascioli, Ciacci è uno studente liceale romano che studia il meno possibile ed è sempre impegnato in numerose attività collaterali assieme ai suoi compagni, tra i quali spiccano Cacchioni, la sua ragazza, e Alfio Babei, detto Babei Alfio. E gli insegnanti non sono certo da meno per dabbenaggine: basti pensare al rassegnato professor Cortellacci o allo sprovveduto professor Allodoli.
Le simpatiche avventure di questi non-studenti spaziano dalla scuola (una volta hanno avuto anche un compagno d'eccezione, Umberto Eco, "retrocesso" perché all'università avevano perso il suo diploma!) ai premi letterari, dalle vacanze alle speculazioni edilizie, dalle feste alle gite scolastiche.

★ "CIMOC"

Pubblicata a partire dal 1981 dalla Norma Editorial di Rafael Martinez, titolare anche di una delle maggiori agenzie spagnole di fumetti e illustrazioni, questa rivista mensile presenta sulle sue pagine i migliori autori europei e sudamericani - Altuna•, Enrique Breccia•, Druillet•, Comès•, Giardino•, Moebius• e Tardi•, tanto per fare soltanto qualche nome - e pubblica in anteprima il materiale che in seguito distribuirà un po' in tutto il mondo. Un certo spazio è dedicato ad articoli e interviste ai maggiori autori, mentre una serie di rubriche tengono di volta in volta informati i lettori sulla produzione spagnola e su quella internazionale.

• CIMPELLIN, LEONE

Nato il 6 giugno 1926 a Rovigo, Leone Cimpellin esordisce nel mondo dei fumetti come assistente di Lina Buffolente•. Disegnatore molto versatile, si è in seguito dedicato sia ai personaggi avventurosi che a quelli umoristici, allungando Casey Ruggles•, pubblicato in Italia come Red Carson e realizzando Plutos su testi di Giovanni Luigi Bonelli•. All'inizio degli anni Cinquanta fa parte dell'équipe che disegna Pecos Bill• e Oklahoma•, serie western create entrambe da Guido Martina•. In seguito entra nello staff del "Corriere dei Piccoli"• dando vita, su testi di diversi sceneggiatori, a numerosi personaggi: da Carletto Sprint a Gelsomino, da Tribunzio• a Gigi Bizz. All'inizio degli anni Settanta disegna, su testi di Romano Garofalo, il simpatico Jonny Logan•, che lo terrà impegnato per diversi anni.
Dopo aver tra l'altro collaborato a "Supergulp!" e a "Più", attualmente Cimpellini collabora con varie serie al "Corriere dei Piccoli".

In alto:
una suggestiva copertina della rivista spagnola "Cimoc".

■ CINA

Vedi Zhonghua Renmin Gongheguo

♦ CINO E FRANCO

Vedi Tim Tyler's Luck

• CIOCCA, WALTER

Nato nel 1910 a San Antonio de Arenco, in provincia di Buenos Aires, l'argentino Walter Ciocca si laurea in architettura e si avvicina ai fumetti verso la fine degli anni Quaranta. Sin dalle sue prime storie (*Una excursión a los indios raqueles*, Juan Cuello, Santos Vega e Hilario Leiva) la sua produzione resta legata alla figura dei gauchos della Pampa, alla storia e al folklore della sua terra. Nel 1950 realizza sul quotidiano "La Razón" una riduzione a fumetti di un popolare romanzo gauchesco di Eduardo Gutiérrez, *Hormiga Negra*, mentre quattro anni dopo disegna, su testi di Julio A. Portas, che si firmava Julio Almada, *Fuerte Argentino* su "Misterix"•.
Alla fine degli anni Cinquanta, Ciocca è finalmente pronto a realizzare la saga di Lindor Covas•, un uomo onesto e sfortunato che ha conosciuto l'ingiustizia della legge e degli uomini, pubblicata su "La Razón" a partire dal 9 novembre 1959 e in seguito ripresa su numerosi quotidiani, tanto in Argentina quanto in altri paesi sudamericani.

★ "CIRCUS"

Realizzata nel 1975 da Jacques Glénat, che dal 1969 pubblicava una *fanzine* bimestrale, "Schtroumpf", che in seguito si sarebbe trasformata nella prestigiosa "Les cahiers de la bande dessinée"•, questa rivista trimestrale ha sempre alternato sulle sue pagine fumetti popolari e storie sofisticate: da Axle Munshine• di Ribera e Godard a Felina• di Mora e Goetzinger, da *La Pyramide oubliée* di Wininger a *La Bande à Bonnot* di Godard e Clavé. La parte redazionale, curata dal critico Henri Filippini, è ricca di informazioni e notizie sul mondo dei fumetti e sulla produzione editoriale francese.

♦ CISCO KID

Creato dallo scrittore statunitense O. Henry nel racconto *The Caballero's Way*, e protagonista, dal 1929 al 1950, di una ventina di film, l'affascinante Cisco Kid è stato realizzato a fumetti, a partire dal 1951, su testi dello statunitense Rod Reed, dall'argentino José Luis Salinas• direttamente per l'agenzia King Features Syndicate.
Coraggioso, protettore dei deboli e degli indifesi e sempre dalla parte della legge, come ogni altro eroe dei fumetti che si rispetti, questo personaggio dal sorriso accattivante e sempre elegantissimo - pantaloni attillati e camicia nera ricamata in argento, pistole,

A destra:
l'affascinante Cisco Kid disegnato dall'argentino José Luis Salinas.

stivali e speroni anch'essi con decorazioni in argento, con un sombrero come copricapo – vive avventure western un po' sui generis: infatti non è il solito duro cowboy che cavalca in lungo e in largo per la prateria, bensí un avventuriero messicano che negli Stati Uniti del Sud-Ovest combatte contro i malfattori in compagnia del grosso Pancho, un bonaccione solo apparentemente pauroso. Particolarmente attratto, ricambiato, dal gentil sesso, Cisco Kid è, naturalmente, anche un irresistibile rubacuori, prototipo del playboy latino.
Nonostante Salinas abbia in seguito modificato leggermente il proprio stile, "delatinizzandolo" un po' per andare maggiormente incontro ai desideri dell'agenzia e ai gusti dei lettori statunitensi, questa serie non ottenne mai un grande successo di pubblico e alla fine degli anni Sessanta l'agenzia non rinnovò il contratto agli autori, sopprimendola definitivamente.
Può essere curioso ricordare che il primo film con Cisco Kid, diretto nel 1929 da Raoul Walsh e interpretato da Warner Baxter, *In Old Arizona*, dovrebbe essere il primo film sonoro girato in esterni negli Stati Uniti. Il popolare personaggio è stato via via interpretato da diversi attori, tra i quali possiamo ricordare Cesar Romero, Gilbert Roland e Duncan Renaldo, che all'inizio degli anni Cinquanta è stato anche protagonista di una lunga serie di telefilm a colori.

◆ CLARKE & KUBRICK

Nel 1983 lo spagnolo Alfonso Font• crea Clarke & Kubrick (il riferimento allo scrittore di fantascienza Arthur C. Clarke e al regista Stanley Kubrick è evidente), due simpatici vagabondi spaziali protagonisti di originali avventure, spesso ricche di ironia, ambientate in giro per l'universo. Esordiscono addirittura vendendo la Terra a degli apparentemente sprovveduti extraterrestri (al posto di un po' di terra che questi volevano acquistare per trasportare sul loro pietroso pianeta), mentre in seguito, grazie a una macchina del tempo, incontreranno il grande Leonardo da Vinci.

◆ CLIFTON

Harold Wilberforce Clifton, la quintessenza dell'inglese vecchio stampo, è un colonnello in pensione che fa l'investigatore per hobby ed è sempre impegnato in casi un po' assurdi e strampalati che danno del filo da torcere a Scotland Yard. Ama considerarsi il vero erede di Sherlock Holmes•, ma in realtà è soltanto un grande pasticcione, quasi sempre aiutato nelle sue indagini da un'incredibile fortuna che per nulla al mondo sarebbe disposto ad ammettere.
Creato nel 1959 dal belga Raymond Macherot, questo simpatico personaggio è stato in seguito continuato da altri autori, tra i quali possiamo ricordare De Groot (Bob Robert) e Turk (Philippe Liegeois).

◆ CLOWN

Realizzato per un breve periodo all'inizio degli anni Settanta sulle pagine della rivista "Horror"• da Pier Carpi e dal disegnatore Carlo Peroni• con la collaborazione del musicista Alceo Guatelli, Clown merita di essere ricordato in queste pagine perché si tratta del primo (e probabilmente unico) fumetto "musicale" mai realizzato al mondo. Le strisce mute e vagamente surreali di questo poetico e stralunato pagliaccio erano infatti accompagnate da un brevissimo spartito per l'accompagnamento musicale.

◆ COBRA

Interessante storia di fantascienza con numerosi spunti umoristici, questa serie inizia con un tranquillo impiegato che si prende una vacanza simulata tramite un impianto elettronico di sensazioni illusorie. Questo fatto gli riporta però alla mente ricordi di una passata esistenza come pirata spaziale, chiamato appunto Cobra. Un pirata che ha una psico-pistola al posto della mano sinistra e che combatte contro ogni tipo di oppressore. L'uomo ricomincia cosí a vivere queste avventure, molto piú affascinanti della grigia vita da impiegato, popolate di belle e discinte fanciulle come le tre sorelle che deve rintracciare, per via dei tatuaggi che hanno sulla schiena e che, una volta combinati assieme, formeranno la mappa per raggiungere un favoloso tesoro.
Scritta e disegnata da Buichi Terasawa, un autore giapponese che ha iniziato come assistente di Osamu Tezuka• e che con questo fumetto si è messo in proprio grazie al successo di pubblico ottenuto, questa serie è stata pubblicata la prima volta sulle pagine di "Shonen Jump Magazine" nel 1977 ed è durata per ben sette anni.

◆ COCCO BILL

Gran bevitore di camomilla, fumatore incallito e un po' pieno di sé, Cocco Bill è un simpaticissimo cowboy dalla mira infallibile, tanto che i lettori gli hanno sempre visto fare le cose piú incredibili con le pistole. Creato nel 1957 da Benito Jacovitti•, uno dei piú popolari autori del fumetto umoristico italiano, sulle pagine del "Giorno dei Ragazzi"•, un supplemento settimanale del quotidiano milanese "Il Giorno", per poi passare sul "Corriere dei Piccoli"•, sul "Corriere dei ragazzi"• e, a partire dal 1987, sul "Giornalino"•, Cocco Bill si crede un invincibile castigamatti mentre, in realtà, non

Il terribile Cobra, armato con una psico-pistola al posto della mano sinistra.
© Buichi Terasawa

A sinistra:
gli scanzonati Clarke & Kubrick, due vagabondi sempre in giro per lo spazio.
© Alfonso Font

è altro che un incosciente confusionario, sempre coinvolto in storie complesse e un po' demenziali che passano in rassegna situazioni e personaggi tipici del vecchio West. Situazioni che Jacovitti cala nel mondo surreale che gli è proprio, esplorando e demolendo via via tutti i luoghi comuni mitizzati dal cinema: i soldati sudisti che parlano in napoletano stretto, i saloon che sono di tanto in tanto chiusi per "imminente sparatoria", le mandrie che camminano lentamente da un capo all'altro della prateria (e magari con i fianchi "riservati alla pubblicità"), l'immancabile innamorata dell'eroe che si chiama Osusanna, i pistoleros cattivissimi, gli indiani simpaticoni e chi piú ne ha piú ne metta.
Accanto a Cocco Bill c'è sempre il suo fedele cavallo, il simpatico Trottalemme. Non è un semplice animale (quando nitrisce fa «hippihaié-hippiahiò»), ma un vero e proprio coprotagonista della serie. Ed è anche un personaggio importante. Intelligente e volitivo, Trottalemme protegge Cocco Bill e non si limita a trasportarlo in giro, ma lo consiglia, suggerendogli perfino, di tanto in tanto, soluzioni ai vari problemi in cui di volta in volta si imbattono nella loro vita avventurosa.

• COMANCHE

Bella e volitiva, la giovane e coraggiosa Comanche è proprietaria di un ranch che fa da sfondo alla maggior parte delle avventure di questa interessante serie western ambientata nella seconda metà del secolo scorso creata nel 1971 da Greg• e dal disegnatore Hermann Huppen sulle pagine della rivista belga "Tintin"•.
Alla testa di un piccolo gruppo formato dal rude Red Dust, da Ten Gallons, il classico vecchietto di tanti film western, da Toby, un cowboy di colore e da Tache de Lune, un indiano Cheyenne, questa affascinante eroina ce la mette tutta quando c'è da sistemare qualcosa che non funziona, tanto nei ranch vicini quanto nelle cittadine dei dintorni che incominciano a crescere e dove non mancano certo problemi con malintenzionati di ogni tipo.

• IL COMANDANTE MARK

Cresciuto dai pellirosse dopo essere stato l'unico sopravvissuto a un naufragio, il Comandante Mark vive ai tempi della Guerra d'indipendenza statunitense e ha dato vita a un'organizzazione paramilitare, I lupi dell'Ontario, che lotta contro gli inglesi senza esclusione di colpi, anche se l'umorismo ha un ruolo importante in questa serie grazie ad alcuni simpatici comprimari come il grosso e barbuto Mister Bluff e Gufo Triste, un capo indiano inguaribilmente pessimista. Questo personaggio è stato creato nel 1966 da Giovanni Sinchetto, Dario Guzzon e Pietro Sartoris, che firmavano con la sigla EsseGesse•, composta dalle iniziali dei loro cognomi, e che avevano già dato vita a Capitan Miki• e al Grande Blek•, e le sue avventure sono durate fino alla fine del 1989. In seguito l'editore Bonelli fonda il mensile "TuttoMark", che riprende le storie del Comandante Mark in ordine cronologico sin dalla prima avventura.

• COMÈS, DIDIER

Nato nel 1942 a Sourbrodt, in Belgio, Dieter Herman Comès, detto Didier Comès, ha a lungo esitato tra la musica e i fumetti prima di debuttare nel 1969 sulle pagine di "Le Soir Magazine", un supplemento settimanale per ragazzi del quotidiano "Le Soir", con *Hermann au pays d'Outre-là*. In seguito collabora saltuariamente a "Spirou"•, a "Pilote"• e a "Tintin"• (mettendosi in luce con *L'ombre du corbeau*, una poetica riflessione sull'assurdità della guerra) prima di approdare nel 1979 sulle pagine di "(A Suivre)"• con Silence•, una lunga storia di oltre cento tavole ambientata in un villaggio delle Ardenne che mescola abilmente il fantastico al quotidiano e che gli ha dato fama internazionale. A questa storia ne seguiranno poche altre, sempre realizzate con un grafismo assai ricercato. Tra queste meritano di essere ricordate *La belette*, sulla stregoneria, e il thriller psicologico Eva, entrambe pubblicate su "(A Suivre)".

A sinistra:
Cocco Bill, il simpaticissimo cowboy creato da Benito Jacovitti.

In alto, a sinistra:
la giovane e coraggiosa Comanche.

Sopra:
il Comandante Mark, fondatore e capo dei Lupi dell'Ontario.

★ "COMIC ART"

Apparsa nel luglio 1984 e propostasi come «la rivista dello spettacolo disegnato», "Comic Art", come scrive il direttore responsabile, Rinaldo Traini, nell'editoriale del primo numero, nasce con lo scopo di «approfondire l'interesse verso i comics, il film d'animazione, l'illustrazione, l'umorismo grafico proponendo un continuo e sistematico aggiornamento sui più recenti e inediti esempi dell'espressione, senza dimenticare di far riaffiorare le radici e l'evoluzione storica dei generi». Promesse in gran parte mantenute, dato che sulle sue pagine questa rivista non solo ha pubblicato il meglio della produzione fumettistica internazionale, ma ha raccolto intorno a sé anche numerosi critici (da Claudio Bertieri ad Antonio Faeti, da Luigi Bernardi a Oscar Cosulich) offrendo in ogni numero puntuali informazioni sul mercato italiano e su quelli stranieri. "Comic Art" è anche l'unica rivista di fumetti ad aver pubblicato un "indice generale", strumento indispensabile per il facile reperimento di storie e notizie.

★ "COMICS"

Rivista-catalogo del Salone internazionale dei comics di Lucca, una delle più importanti manifestazioni del settore a livello mondiale, "Comics" alterna numeri monografici a numeri-catalogo delle varie edizioni del Salone. Nata nel 1965, si è subito imposta come una delle migliori riviste di critica e informazione grazie a un nutrito numero di collaboratori internazionali.

★ "COMICS CLUB 104"

Creata nel 1966 da Paolo Sala e da Alfredo Castelli•, "Comics Club 104" è la capostipite delle *fanzine* italiane, vale a dire di quelle riviste piene di notizie sul mondo dei fumetti realizzate da appassionati per gli appassionati. Uscita solo per cinque numeri, con periodicità saltuaria, questa rivista ha tra l'altro rivelato l'identità del disegnatore Magnus• e ha dedicato un interessante numero monografico a Mickey Mouse•.

★ "COMICS INTERVIEW"

Nata nel 1983 e dedicata quasi esclusivamente alle interviste ai grandi autori dei comic books oltre che ai manager delle varie case editrici, questa testata mensile, come la maggior parte delle riviste di critica statunitensi, si occupa pochissimo di quanto accade nel resto del mondo. Anche se le interviste non sono certo un'idea esclusiva, la formula adottata da "Comics Interview" consente una maggiore immediatezza rispetto ai soliti articoli delle riviste di critica e gli intervistati possono di volta in volta dire la loro, con la massima libertà. Naturalmente non mancano le polemiche né i colpi bassi, ma tutti quelli che sono stati chiamati in causa potranno dire la loro in un'altra intervista o scrivere al direttore, l'attento e attivissimo David Anthony Kraft.

★ "COMICS REVIEW"

Poiché negli Stati Uniti non esistono riviste che pubblichino regolarmente le strisce uscite sui quotidiani, questa testata mensile, nata nel 1984 appunto con questo scopo, costituisce una felice eccezione e ospita esclusivamente materiale, sia umoristico che avventuroso, uscito uno o due anni prima sui giornali. Basandosi sulla disponibilità delle varie agenzie oltre che sulle richieste dei lettori, questa rivista ha così via via pubblicato numerose serie: dai *Peanuts*• a *Star Wars*, da Steve Canyon• a B.C.•, da Hagar• a Spider-Man•, e dal Latigo di Stan Lynde• al Flash Gordon• di Barry e Fusitani, tanto per ricordarne soltanto alcune.

★ "COMIXENE"

Nata nel 1974 e diretta da Hartmut Becker e Andreas C. Knigge, autori anche di numerosi saggi sui fumetti, "Comixene" è una delle più interessanti e longeve riviste critiche tedesche. Sin dal suo apparire ha mirato a offrire ai propri lettori una panoramica il più possibile completa del mondo del fumetto e gli articoli dedicati ai singoli personaggi e ai singoli autori si sono sempre alternati a saggi di carattere generale sulla fantascienza, sull'horror, sul sesso, sull'universo disneyano e così via.

All'interno della rivista, c'è quasi sempre un inserto con notizie e informazioni di carattere editoriale e il calendario delle varie manifestazioni specializzate. Ha cessato le pubblicazioni nel settembre del 1981.

Dall'alto in basso: un'originalissima copertina di "Comics" realizzata da Lino Landolfi, Omaha sulla statunitense "Comics Interview" e l'ultimo numero di "Comix Internacional".

Pagina a fronte, in basso: il commissario Spada, un eroe sempre umano e disponibile.

© Epipress

★ "COMIX INTERNACIONAL"
Fondata nel 1980 per presentare al pubblico spagnolo il meglio della produzione internazionale, questa rivista ha tra l'altro pubblicato sulle sue pagine storie di Altan•, Altuna•, Chaykin•, Eisner•, Manara•, Stevens• e Toppi•. A partire dal numero 41, apparso nell'aprile 1984, il critico Javier Coma cura un supplemento di otto pagine di informazioni e opinioni sul mondo dei fumetti, "Fan comics", che nell'estate del 1985 diventerà una vera e propria rivista di critica, che durerà soltanto un solo numero. "Comix internacional" ha cessato le pubblicazioni alla fine degli anni Ottanta.

♦ IL COMMISSARIO SPADA
Umano e disponibile, anche se fa di tutto per sembrare brusco e di poche parole, il commissario Spada fa parte del Nucleo di Polizia Criminale (Criminalpol) di Milano e i suoi superiori, confidando nella sua esperienza e nella sua grande determinazione, gli affidano di volta in volta le indagini piú delicate, che egli porta sempre felicemente a termine. Spada è anche un funzionario dell'Interpol, e come tale agisce in varie parti del mondo dimostrando le sue capacità.
Creato nel 1970 da Gian Luigi Gonano e dal disegnatore Gianni De Luca•, questo personaggio è apparso sulle pagine del "Giornalino"•, un settimanale cattolico per ragazzi, ma ciò non gli ha impedito di vivere avventure ricche di suspense, sempre interessanti e che non trascurano i problemi concreti del nostro tempo: dai dirottamenti al drammatico fenomeno della droga.

♦ LA COMPAGNIA DELLA FORCA
Formata da sir Percy di Montblanc e da sua sorella, la dolce ma volitiva Annalisa, da Capitan Golia, dallo scudiero Crumb, dal menestrello Bertrando, dall'ex boia Ciacco e dal suo assistente Crusca, la Compagnia della Forca è una simpatica quanto sgangherata compagnia di ventura impegnata in una lunga lotta contro le forze dell'Oscuro Signore e contro i suoi numerosi emissari, e non esita ad affrontare qualsiasi pericolo.
Incentrata sulle loro picaresche imprese ai quattro angoli del mondo, questa serie, piena di invenzioni e di fantasia, è stata creata nel 1977 da Magnus• con la collaborazione del disegnatore Giovanni Romanini. Nella seconda metà degli anni Ottanta è stata riproposta da Alessandro Distribuzione in albi di grande formato dove erano rimontate le tavole originali.

♦ CONAN
Continenti perduti, reami leggendari tra storia e fantasia, città misteriose, dèi e demoni di cui si è ormai perso il ricordo e nei quali aleggia il sospetto di ancor piú antiche civiltà preumane: questa è l'era hyboriana, un'epoca immaginaria, ma ricostruita minuziosamente, collocata circa dodicimila anni fa, tra lo sprofondamento di Atlantide e i primi documenti storici a noi pervenuti, che fa da sfondo alle storie di un affascinante avventuriero barbaro.
Creato nel 1932 dallo scrittore statunitense Robert Ervin Howard, Conan è un eroe fiero e leale che diventa re di Aquilonia dopo un'intensa vita passata a lottare contro nemici naturali e sovrannaturali. Contrariamente a quanto di solito fanno gli autori della maggior parte degli eroi della *heroic fantasy* (un particolare tipo di narrativa fantastica nato ufficialmente nel 1923 con il primo numero di una nuova rivista, "Weird Tales", interamente dedicata al fantastico, all'orrore e al mistero), Howard ebbe infatti l'innegabile merito di immaginare tutta la vita del suo personaggio, dalla nascita alla vecchiaia, facendolo crescere fisicamente e psicologicamente.
Protagonista di racconti e romanzi presto dimenticati dopo la morte dell'autore, ucci-

sosi a trent'anni nel 1936, Conan il Cimmeriano è stato rilanciato nel 1966, quando una casa editrice incominciò a ripubblicare tutte le sue avventure in una nuova edizione cronologica splendidamente illustrata da Frank Frazetta•. Visto il successo ottenuto da questa iniziativa, la Marvel – la casa editrice dei *Fantastic Four*•, di Spider-Man• e di molti altri famosi supereroi – pensò di proporre le avventure di Conan a fumetti affidando le sceneggiature a Roy Thomas• e la realizzazione grafica a Barry Smith•.
L'entusiasmo dei lettori per questo "nuovo" personaggio è stato tale che ben presto Co-

In alto:
alcuni membri della sgangherata Compagnia della Forca.

Sopra:
Conan il Cimmeriano, uno dei più popolari eroi degli anni Settanta.

nan è diventato uno dei più popolari eroi del fumetto statunitense degli anni Settanta. L'enorme successo ottenuto da questa serie costrinse ben presto la Marvel ad affiancare all'albo a colori una nuova collana in bianco e nero di formato maggiore oltre ad altri albi e collane con storie inedite o ristampe tratte dai romanzi e dai racconti di Howard o da quelli dei suoi numerosi epigoni. Tanto che a Thomas e a John Buscema•, subentrato a Smith nel 1973, si sono affiancati numerosi altri autori, tra i quali segnaliamo almeno lo sceneggiatore Gerry Conway e i disegnatori Neal Adams•, Alfredo Alcala, Ernie Chan e Tony de Zuniga. Dal 4 settembre 1978 Conan è diventato titolare anche di una striscia, appositamente realizzata per i quotidiani, che tre anni dopo si è arricchita della versione domenicale a colori.
Il successo dei romanzi e dei fumetti di Conan ha naturalmente subito richiamato l'interesse del mondo del cinema, ma non se ne è fatto nulla sino all'inizio degli anni Ottanta, quando si è trovato nel culturista Arnold Schwarzenegger l'interprete ideale. Dino De Laurentiis ha così prodotto *Conan il barbaro* nel 1982 e *Conan il distruttore* nel 1984.

• LE CONCOMBRE MASQUÉ

Le strampalate e paradossali avventure del Concombre Masqué, vale a dire del Cetriolo Mascherato, sono ambientate in un paese immaginario e popolate da incredibili personaggi (possiamo ricordare un sole timido e recalcitrante, un elefante rosa e varie altre verdure antropomorfe) oltre che piene di intraducibili giochi di parole.
Creato nel 1965 da Nikita Mandryka sulle pagine della rivista per ragazzi "Vaillant"•, questo personaggio passerà nel 1971 su "Pilote"• per approdare in seguito sul più adulto e permissivo "Echo des Savanes".

• CONNIE

Creata nel 1927 dallo statunitense Frank Godwin•, la bella e affascinante Connie è una ricca ereditiera che passa da una festa all'altra. Con la Grande Depressione, però, questa eroina aiuta dapprima la madre nel suo lavoro di assistente sociale e in seguito si trasforma in un'investigatrice coraggiosa e indipendente, protagonista di simpatiche avventure giallo-rosa.
Con il passare del tempo le storie di Connie diventeranno sempre più avventurose, sino a quando la bionda Connie, dopo aver ricevuto un biglietto dal dottor Chrono, suo nuovo vicino, raggiunge il suo laboratorio e scopre una macchina per i viaggi nel tempo, la mette in funzione e raggiunge il futuro. L'episodio più famoso di questa serie è quindi costituito da un lungo viaggio di esplorazione del sistema solare. Iniziato a bordo di un'astronave venusiana che cattura la ragazza durante un volo stratosferico, questo viaggio "dimentica" la Luna, dove Connie scenderà solo più tardi, nel 1942, in compagnia del dottor Chrono.
Nonostante i suoi pregi, questa interessante serie non riuscì a conquistare il grande pubblico e cessò le pubblicazioni verso la fine della Seconda guerra mondiale, quando Godwin passò al King Features Syndicate per dar vita a un altro personaggio, Rusty Riley•, che però non ebbe grande fortuna.
Vedi nella pagina accanto il box sulle eroine nei fumetti.

• COPI

Di origini italiane, Raul Damonte Taborda, più noto come Copi, è nato a Buenos Aires il 20 novembre 1939 ma ha trascorso la giovinezza a Parigi. Rientrato in Argentina, nella seconda metà degli anni Cinquanta esordisce sulle pagine di "Tia Vicenta" con vignette umoristiche e con le storie di Carula, una bambina bruttissima che fissava insistentemente la gente per far accadere loro delle disgrazie.
Nel 1962 si trasferisce definitivamente a Parigi e inizia quasi subito a collaborare a "Bizarre" e a "Le Nouvel Observateur", diventando ben presto famoso per lo stile grafico scarno ed essenziale e per le strane situazioni nelle quali fa vivere i suoi personaggi. Il più celebre, nato quasi per caso quando gli chiedono un protagonista fisso, è *La dame assise*•, una donna dall'età indefinibile, eternamente seduta su una sedia e protagonista di storie ironiche e surreali.
Era famoso anche come autore di teatro e attore, tanto che alla sua morte, avvenuta il 14 dicembre 1987, il quotidiano francese "Libération" ha scritto: « Era un disegnatore, uno scrittore e un attore. Tutti e tre i Copi sono morti ieri ».

• CORBEN, RICHARD

Nato il primo ottobre 1940 ad Anderson, nel Missouri, lo statunitense Richard Vance Corben ha esordito nel cinema d'animazione prima di approdare alle pubblicazioni underground, per le quali realizza numerose storie a fumetti firmandosi sia Rich Corben che Gore, vale a dire, tra l'altro, "spargimento di sangue". Nel novembre 1970 inizia a pubblicare su "Creepy"• tradizionali storie dell'orrore in bianco e nero e in seguito alternerà le sue apparizioni sulle riviste della Warren ("Creepy", "Eerie" e "Vampirella") a quelle più libere sulle riviste underground e su varie *fanzines* (riviste per appassionati). Tra la sua produzione più interessante, spesso caratterizzata da uomini incredibilmente muscolosi e da donne prosperose, possiamo ricordare almeno Den•, Rowlf• e Jeremy Bood, oltre alle magnifiche riduzioni a fumetti di alcuni racconti di Edgar Allan Poe.

• CORENTIN

Apparso per la prima volta nel settembre del 1946 sul primo numero di "Tintin"•, Corentin Feldoë è un giovane bretone che vive nel diciassettesimo secolo ed è protagonista di storie dense di azione e di colpi di scena oltre che assai curate tanto nei testi

In alto:
l'incredibile Concombre Masqué, protagonista di storie strampalate e paradossali.

A sinistra:
Connie, l'eroina creata da Frank Godwin.

DONNE IN PRIMO PIANO

Accanto alle terribili mogli delle serie umoristiche (come, per esempio, Maggie, la nostra Petronilla, del *Bringing Up Father*• di George McManus•) e alle eterne fidanzate degli eroi avventurosi, non bisogna dimenticare che molte donne hanno avuto un ruolo di primo piano nei fumetti. A incominciare dagli anni Venti, quando troviamo ragazze emancipate come Winnie Winkle•, che lavora come stenografa per mantenere i genitori, o come Tillie the Toiler•, che fa la segretaria e a tempo perso la modella in un negozio di moda, tanto che indossa praticamente un vestito diverso ogni giorno.
Connie•, creata da Frank Godwin• nel 1927, è comunque la capostipite delle eroine avventurose e la sua scia sarà ben presto seguita da altre protagoniste, come la bionda e disinibita Jane•, titolare di un simpatico fumetto per lettori-voyeurs creato nel 1932 dall'inglese Norman Pett, o da avversarie, come l'infida e misteriosa Dragon Lady, che darà spesso del filo da torcere a Terry e ai suoi amici nelle storie di *Terry and the Pirates*• di Milton Caniff•, il quale in seguito darà vita anche alla deliziosa Miss Lace•, pubblicata sui giornali destinati all'esercito statunitense durante la Seconda guerra mondiale.
Negli anni Quaranta il filone delle eroine – che naturalmente non è un vero e proprio filone poiché ritroviamo le donne in tutti i generi del fumetto, dall'avventura al western, dalla fantascienza all'horror – si arricchisce di altri personaggi importanti come la giornalista Brenda Starr•, la supereroina Wonder Woman• e l'italiana Pantera Bionda•, una specie di Tarzan• "in gonnella" creata nel 1948 da Gian Giacomo Dalmasso• e da Enzo Magni, una delle prime serie ad avere dei guai con la censura nel nostro paese. Mentre negli anni Cinquanta meritano di essere ricordate almeno la romantica Juliet Jones• e l'attrice Mary Perkins•, una "stella" del teatro, del cinema e della televisione le cui avventure sono costruite *in progress*; vale a dire che nelle sue storie il tempo passa pure per i vari personaggi, anche se naturalmente non è un "tempo reale".
Con la nascita di Barbarella•, una donna libera e disinibita creata nel 1962 dal francese Jean-Claude Forest•, le eroine fanno un ulteriore passo in avanti, anche se spesso puntano sul proprio corpo per imporsi in un mercato prettamente maschile, dato che la maggior parte degli autori e dei lettori sono uomini. Sulla sua scia nasceranno eroine effimere come Jodelle•, Epoxy e Pravda•, e altre più durevoli come l'avventuriera Modesty Blaise•, la modella Tiffany Jones•, la spadaccina Isabella• e la tenebrosa Vampirella•. Tra le eroine nate negli anni Sessanta un posto di primo piano spetta alla Valentina• di Guido Crepax•. Anche perché inizialmente è solo la compagna del protagonista, un uomo dotato di uno sguardo paralizzante che si fa chiamare Neutron• ed è in grado di fermare o rallentare il tempo, ma in pochi mesi diventa la protagonista assoluta della serie.
Le eroine nate in seguito sono spesso prettamente erotiche e indirizzate soprattutto a un pubblico adulto: ricordiamo almeno la Paulette• di Georges Wolinski• e Georges Pichard•, protagonista di storie un po' strampalate e ricche di colpi di scena, Miele• e le altre affascinanti donne create da Milo Manara•, la Druuna• di Paolo Eleuteri-Serpieri• e La Bionda di Franco Saudelli•.

A sinistra:
la misteriosa Dragon Lady, una delle affascinanti eroine create da Milton Caniff.
© Chicago Tribune

Sopra:
Paulette e Joseph (qui trasformato in una splendida bruna!).
© Wolinski e Pichard

quanto nei disegni. Orfano di entrambi i genitori, viene mandato in India, da uno zio, dove vivrà numerose avventure degne del miglior Kipling in compagnia del giovane indiano Kim, del gorilla Belzebuth e della tigre Moloch.
Pur avendo creato questo personaggio da ragazzo, per raccontare ai fratelli le sue imprese in giro per il mondo, Paul Cuvelier• disegna le prime due avventure di *L'extraordinaire odyssée de Corentin Feldoë* su testi di Jacques Melkebeke. In seguito se ne occupa personalmente, ma all'inizio degli anni Cinquanta abbandona i fumetti per dedicarsi alla pittura e alla scultura e soltanto nel 1958 riprenderà questo personaggio su testi di Greg•.

★ "CORRIERE DEI PICCOLI"
Diretto da Silvio Spaventa Filippi, sorretto da un cospicuo appoggio finanziario e animato da prestigiosi collaboratori, questo settimanale nasce il 27 dicembre 1908 come supplemento illustrato del "Corriere della Sera" per offrire ai piú piccoli un "giornale" tutto per loro. L'originalità dell'idea, la novità dei personaggi presentati - anche se mancano le caratteristiche nuvolette, considerate poco dignitose, a lungo sostituite da filastrocche a rima baciata poste in didascalia - e l'introduzione del colore contribuirono al successo di questa nuova testata, che raggiunse ben presto le 40.000 copie, una tiratura piú che ragguardevole per l'epoca. Questo settimanale non trascurava certo la parte scritta e presentava pagine zeppe di rubriche e di capolavori della narrativa internazionale per l'infanzia: da Kipling a Grazia Deledda, da Andersen ad Ada Negri. Infatti se sfogliamo il primo numero, solo quattro delle diciotto pagine che lo compongono sono dedicate alle storie disegnate.
Per ciò che riguarda i fumetti, dobbiamo ricordare che negli Stati Uniti questi erano pubblicati sui quotidiani e sui loro supplementi domenicali a colori ed erano letti anche dagli adulti, ma in Italia nessuno pensò che quelle "storielle disegnate" potessero interessare anche i lettori piú preparati e cosí il "Corriere dei Piccoli" si rivolse esclusivamente ai bambini, adattando e manipolando in vario modo il materiale statunitense.

Accanto ai grandi eroi "made in USA" - oltre a Buster Brown•, che troviamo sulla prima pagina del primo numero, e ad Happy Hooligan•, ci saranno tra gli altri i Katzenjammer Kids•, ribattezzati Bibí e Bibò, Little Nemo•, diventato Bubi, Arcibaldo e Petronilla, creati da George McManus• nel 1923 come *Bringing Up Father*• e il gatto Felix• di Pat Sullivan•, da noi chiamato Mio Mao - ci sono numerosissimi personaggi italiani, dal simpatico negretto Bilbolbul• di Attilio Mussino, a Quadratino•, Lola e Lalla e Pino e Pina di Antonio Rubino•, al Bonaventura•, creato nel novembre del 1917 dall'attore e regista Sergio Tofano, famoso anche come scenografo, costumista e raffinato illustratore (che firmava le sue tavole come Sto•). In seguito arriveranno l'ingenuo Marmittone• di Bruno Angoletta, lo sconclusionato Pier Cloruro de' Lambicchi• di Giovanni Manca, Sor Pampurio• di Carlo Bisi e decine e decine di altri personaggi.
Dopo aver subíto, con il passare degli anni, numerose e spesso drastiche trasformazioni, rinnovandosi continuamente, questa testata, ribatezzata "Corrierino" all'inizio del 1992, è tuttora presente nelle edicole italiane con nuovi personaggi come la cagnetta Pimpa• e la piccola Stefi, sorellina di Valentina Mela Verde•.

★ "CORRIERE DEI RAGAZZI"
Nato nel 1972 dalla trasformazione del "Corriere dei Piccoli"• (che per qualche tempo esce come inserto, prima di riconquistare una nuova autonomia), questa rivista riduce progressivamente il formato e modifica i contenuti, trasformandosi prima in "Corrier Boy" e poi in "Boy Music", e puntando via via piú sugli articoli che sui fumetti, passati da personaggi realizzati da autori come Alessandrini•, Del Castillo•, Manara• e Toppi• ad anonime storie autoconclusive. Il "Corriere dei Ragazzi" ha chiuso i battenti agli inizi degli anni Ottanta.

• CORTEGGIANI, FRANÇOIS
Il francese François Corteggiani nasce a Nizza nel 1953; esordisce nel mondo dei fumetti nel 1974, collaborando ai pocket della Sepp e, dopo un breve periodo a "Spirou"•, scrive e disegna numerose avventure di Pif•, il popolare personaggio creato da Arnal•. In seguito si dedica soprattutto ai testi, lavorando con diversi autori e dando vita a molti personaggi, tra i quali ricordiamo almeno Marine•, Smith et Wesson e *L'Ecole Abracadabra* per Pierre Tranchand e Silas Finn e Timothée Titan• per Giorgio Cavazzano•.

• CORTO MALTESE
Nato a La Valletta, sull'isola di Malta, il 10 luglio 1887, sotto il segno del Cancro, da una gitana andalusa, la Niña di Gibraltar, e da un marinaio bretone di passaggio, Corto Maltese è un affascinante e disincantato personaggio che ama l'avventura per l'avventura e non resta mai troppo tempo nello stesso posto. Creato nel 1967 da Hugo Pratt• e apparso sulle pagine della rivista "Sgt. Kirk"•, in una lunga saga di ben 165 tavole, *Una ballata del mare salato*, questo personaggio è un eroe romantico alla Joseph Conrad.
Ambientate prevalentemente nei mari del Sud e nell'America centromeridionale, dai Caraibi all'Argentina, ma anche in Cina, Irlanda e altri paesi europei, le storie di Corto Maltese, frutto di lunghe ricerche ma anche trasposizione di cose sentite e vissute dall'autore nei suoi viaggi intorno al mondo, si svolgono generalmente negli anni antecedenti la Prima guerra mondiale, in terre selvagge dove ancora sopravvivono la magia e le antiche superstizioni. Tra i personaggi di fantasia non è raro trovare, in vesti di protagonisti o di comparse, uomini realmente

In alto:
copertina del primo numero del "Corriere dei Piccoli".

vissuti come Jack London, il Barone Rosso e il giovane Stalin.
L'amicizia e il senso delle giustizia sono molto forti in lui, tanto che è spesso impegnato in prima persona in guerre e rivoluzioni accanto ai ribelli irlandesi e ai dervisci somali, ai partigiani mongoli e ai *cangaçeiros* brasiliani. Ed è sempre dalla parte giusta della barricata, naturalmente. Tempo fa si era sparsa la voce che sarebbe morto durante la guerra di Spagna, ma Pratt ha poi smentito questa eventualità. «Corto Maltese non morirà. Corto Maltese se ne andrà perché in un mondo dove tutto è elettronica, dove tutto è calcolato, tutto è industrializzato e tutto è consumo, non c'è posto per un tipo come lui».
Pur essendo popolarissimo e pur avendo già calcato il palcoscenico nella stagione 1982-1983, interpretato da Gerardo Amato in una versione teatrale realizzata dal Teatro Regionale Toscano - con un testo firmato dallo stesso Pratt, da Alberto Ongaro e da Marco Mattolini, che ne ha curato anche l'allestimento - con le musiche di Paolo Conte, Corto Maltese non è mai stato portato sullo schermo anche se da alcune sue storie Secondo Bignardi ha realizzato dei cortometraggi in semianimazione, vale a dire con disegni statici e non in vera animazione, trasmessi dalla RAI nel 1975 e nel 1977 nel programma *Supergulp, fumetti in TV*!
Nel 1983 questo personaggio ha dato il proprio nome a una "rivista mensile di fumetti viaggi avventure" che, oltre alle storie di Hugo Pratt, pubblicherà fumetti di autori italiani - tra i quali spiccano Guido Crepax•, Vittorio Giardino•, Milo Manara•, Sergio Toppi• - e stranieri - da François Bourgeon a Moebius• a Frank Miller• - insieme ad articoli molto illustrati su luoghi e costumi esotici.

• COSSIO, CARLO

Nato a Udine il primo gennaio 1907, Carlo Cossio esordisce nel 1928 insieme al fratello Vittorio nel cinema d'animazione realizzando numerosi cortometraggi. Dopo aver disegnato alcuni fumetti sul "Cartoccino dei Piccoli", diventa davvero famoso nel 1938 quando incomincia a realizzare sulle pagine dell'"Audace", su testi del giornalista sportivo Vincenzo Baggioli, le avventure del popolarissimo Dick Fulmine•, che continuerà sino al 1955.
Carlo Cossio ha disegnato anche numerosi altri personaggi, tra i quali possiamo ricordare almeno il pugile Furio Almirante (in seguito continuato dal fratello Vittorio), *Tanks, pugno d'acciaio*, Kansas Kid e Bufalo Bill. Ritiratosi nel 1955, è morto il 10 agosto 1964.

• COUNT DUCKULA

Ultimo erede di una dinastia di paperi vampiri, Count Duckula viene richiamato in vita dal fedele servitore Igor. Ma, causa un errore madornale nella preparazione della pozione (normale salsa di pomodoro al posto dell'indispensabile sangue di pipistrello), il terribile personaggio rinasce nelle vesti davvero inconsuete di vampiro vegetariano. La sola idea di mordere qualcuno lo fa star male, mangia soltanto insalate e ama la musica rock. Come se non bastasse, grazie a una bara magica è in grado di trasportarsi in giro per il mondo.
Creato nel 1988 dagli statunitensi Michael Gallager e Warren Kremer, questo personaggio è pubblicato dall'ottobre dell'anno successivo dal "Corriere dei Piccoli"• come Conte Dacula e alcune di queste storie sono realizzate direttamente in Italia.

★ "IL COW BOY"

Pubblicato nel 1945, pochi mesi dopo la Liberazione, in condizioni quasi disperate, questo settimanale è uno dei primi giornalini a fumetti del dopoguerra. Personaggi di punta saranno Big Bill, tradizionale giustiziere della prateria, di Giovanni Luigi Bonelli• e Rino Albertarelli•, e Yorga•, un uomo della giungla che possiede poteri magici, dello stesso Bonelli e di Antonio Canale•; ma ci sono anche Broncho Bill e Alley Oop•. Nonostante la qualità della carta e della stampa migliori settimana dopo settimana, la rivista non riesce a sfondare e la concorrenza si fa sempre più serrata. L'editore Giovanni De Leo tenta diverse strade, cambia il formato, diminuisce il prezzo di copertina e introduce nuovi eroi. Ma non c'è nulla da fare e la rivista cessa le pubblicazioni con il numero 63 del 22 novembre 1946.

• CRANACH DE MORGANLOUP

Alla morte del padre, Cédric de Morganloup, Cranach diventa il capo del suo clan ed eredita una spada magica dotata di incredibili poteri. Chi la impugna diviene capace di grandi imprese, ma non riuscirà più a separarsene. E così Cranach, che preferirebbe starsene tranquillo con la moglie Morgane e con il piccolo figlio Gwenn, diventa suo malgrado quasi schiavo della magica spada e della sua sete di giustizia.
Ambientate in un lontano futuro che ricorda molto il nostro Medioevo e con un'atmosfera simile a quella che si respira nelle av-

A sinistra:
Corto Maltese, il popolarissimo personaggio creato da Hugo Pratt.

In alto:
Cranach de Morganloup, protagonista di storie ambientate in un lontano futuro che ricorda molto il nostro Medioevo.

venture del Prince Valiant• di Harold Foster•, le storie di questo affascinante personaggio sono state create nel 1982 da Jean-Luc Vernal e dal disegnatore Didier Convard per il rinomato settimanale "Tintin"•. Dopo le prime due avventure il disegnatore Philippe Delaby è subentrato definitivamente a Convard.

• CRANE, ROY

Nato il 22 novembre 1901 ad Abilene, nel Texas, Roystone Campbell Crane dimostra sin da ragazzo una grande passione per il disegno e agli inizi del 1920, dopo aver seguito un corso per corrispondenza, viene assunto

al "New York World" come assistente del disegnatore H.T. Webster. In seguito realizza una serie di vignette per l'United Feature, *Music to the Ear*, prima di passare alla Nea Service, per la quale crea nel 1924 Wash Tubbs•, un buffo e simpatico piccoletto che in seguito verrà soppiantato nel ruolo di protagonista dall'avventuroso e simpatico Captain Easy•.

All'inizio degli anni Quaranta Crane abbandona Captain Easy nelle mani di Leslie Turner per dar vita con il suo particolare disegno - caricaturale quanto basta, senza però mai cadere nel grottesco - a un nuovo personaggio, Buz Sawyer•, del quale mantiene tutti i diritti occupandosi anche della distribuzione. Roy Crane è morto nel luglio 1977.

• CRAVERI, SEBASTIANO

Nato il 30 marzo 1899 a Torino, Sebastiano Craveri si dedica alla pittura e al giornalismo prima di approdare nel 1937 sulle pagine del settimanale cattolico "Il Vittorioso"• dando vita, con uno stile un po' rozzo che non ha nulla da spartire a quello disneyano, a un nutrito gruppo di animali umanizzati capeggiati dal saggio Giraffone. Abile inventore di giochi, Sebastiano Craveri ha collaborato a varie riviste sino alla fine degli anni Sessanta ed è morto il 25 ottobre 1973.

◆ THE CREEPER

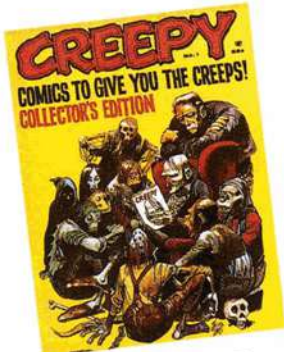
Creato nel 1968 da Sergius O'Shaugnessy e dal disegnatore Steve Ditko• e apparso per la prima volta sul numero 73 di "Showcase", The Creeper è in realtà il giovane Jack Ryder, responsabile dei servizi di sicurezza di una stazione televisiva, che, grazie a un siero inventato da uno scienziato russo fuggito in Occidente, può trasformarsi in un eccentrico supereroe dal costume sgargiante. Eroe un po' folle, tanto che per un certo periodo sarà preda di una vera crisi di pazzia, The Creeper avrà una testata tutta sua, "Beware the Creeper", che però non andrà oltre il sesto numero.

★ "CREEPY"

Edita nel 1964 dalla Warren Publishing Company, "Creepy" è la prima rivista mensile statunitense dedicata esclusivamente ai fumetti dell'orrore. Indirizzata a un pubblico più maturo rispetto a quello dei comic book, presenta sulle sue pagine storie che si ispirano ai racconti di Lovecraft e ad altri maestri della narrativa gotica, ma gli autori (da Archie Goodwin• a Reed Crandall, da Neal Adams• a Jeff Jones, da Al Williamson• a Wallace Wood•) amano anche l'imprevisto, l'ironia e gli immancabili colpi di scena finali. Le varie storie sono quasi sempre introdotte e commentate con frasi divertenti e ammiccamenti macabri da Uncle Creepy•, un vecchietto maligno ma simpatico che è un po' diventato il "marchio di fabbrica" di questa rivista, ben presto seguita da numerose altre testate, tra le quali possiamo ricordare "Eerie" e "Vampirella", sempre pubblicate negli anni Sessanta dalla Warren.

• CREPAX, GUIDO

Nato il 15 luglio 1933 a Milano, Guido Crepax inizia a lavorare nel campo dell'illustrazione e della grafica mentre frequenta la facoltà di architettura, realizzando manifesti pubblicitari e copertine di dischi e di libri. Nel 1959 inizia a collaborare al mensile "Tempo Medico", disegnando tutte le copertine fino alla seconda metà degli anni Ottanta e le prime tavole a fumetti per la rubrica *Circuito Interno*. Nel maggio del 1965 debutta sulle pagine di "Linus"• come autore di fumetti con Philip Rembrandt, alias Neutron•, critico d'arte e investigatore dilettante, ben presto soppiantato dalla fidanza-

Sopra:
autoritratto di Roy Crane.

A destra, sopra:
attorniato dai mostri, Uncle Creepy legge il primo numero di "Creepy", una rivista dedicata ai fumetti dell'orrore.

A destra, sotto:
Crisis on Infinite Earths è una storia così complessa che la DC Comics ha dovuto approntare questa indispensabile guida alla lettura!

ta Valentina•, capostipite delle eroine italiane del fumetto erotico, che diventerà la vera protagonista della serie.
Autore prolifico, Crepax ha in seguito dato vita più o meno effimera a numerose altre eroine (Belinda, Bianca, Anita•...), realizzando anche sofisticate versioni a fumetti di alcuni classici della letteratura erotica quali *Emmanuelle*, *Justine* e *Histoire d'O*.

• CRISIS

Nel settembre 1961 la storia *Flash of Two Worlds!* (Flash nei due mondi), nella quale Jay Garrick, il Flash• creato nel 1940, incontra Barry Allen, il suo "doppio" nato nel 1956, apre le porte alla creazione degli "universi paralleli", quei mondi in tutto e per tutto simili al nostro salvo particolari tutt'altro che trascurabili riferiti ai vari eroi. Le Terre parallele sono mondi dell'immaginario, del "cosa sarebbe accaduto se...", nei quali, tanto per fare soltanto qualche esempio, Superman• può essersi sposato con Lois Lane• o Lex Luthor, l'irriducibile avversario dell'Uomo d'acciaio, può invece essere uno scienziato buono.
Con il passare del tempo, gli universi paralleli creati dagli autori della DC Comics si sono moltiplicati, creando non pochi problemi di comprensione ai lettori per il continuo intrecciarsi di storie "vere" e di storie "immaginarie". Cosí, all'inizio degli anni Ottanta, l'importante casa editrice statunitense ha deciso di mettere un po' d'ordine affidando a Marv Wolfman la stesura di un'ampia saga che mettesse definitivamente le cose a posto. Dopo anni di studi e di ricerche, nel 1985 è cosí nata *Crisis on Infinite Earths*, una storia in dodici episodi disegnata da George Pérez• pubblicata nel 1990 in Italia dalle Edizioni Play Press.
Tutto ha inizio da uno scontro titanico tra il potentissimo Monitor, depositario del potere dell'Universo, e l'Antimonitor, la sua controparte negativa, signore dell'antimateria, e alla fine, dopo avvenimenti sconvolgenti (per esempio, Supergirl•, cugina di Superman, sacrifica la vita per salvarlo), di tutti gli universi non ne rimane che uno solo.

• CRISTOFORO COLOMBO

Molto si è scritto su Cristoforo Colombo e

la scoperta dell'America e naturalmente non sono mancate le versioni a fumetti, di cui la Mostra internazionale dei cartoonists di Rapallo ha offerto un'ampia panoramica nella mostra "Colombo tra storia e cartoons", curata da Luciano Bottaro• nel febbraio 1991. Tra i lavori più interessanti meritano di essere ricordate le "biografie" di Enzo Marciante• e quella di Altan• (che calca un po' più la mano sull'ironia e sul grottesco), entrambe assai documentate, che abbandonano l'agiografia e la storiografia ufficiale presentandoci un uomo vero, forse un po' gigione, ma ostinato e geniale nelle sue intuizioni.

• CRUMB, ROBERT

Nato il 30 agosto 1943 a Filadelfia, Robert Crumb è uno dei piú noti autori del fumetto underground statunitense. Grande ammiratore di Harvey Kurtzman• e di "Mad"•, incomincia prestissimo a scrivere e a disegnare storie senza personaggi fissi, quasi sempre con buffi animali antropomorfi, e nel 1959 realizza le prime avventure di Fritz the Cat•, personaggio che diventerà popolarissimo alla fine degli anni Sessanta. Nel 1962 si trasferisce a Cleveland, dove per alcuni mesi disegna biglietti d'auguri per la American Greeting Card Company. Dopo un lungo viaggio in Europa, si stabilisce a New York e inizia a collaborare con "Help!", una rivista umoristica diretta da Kurtzman, e con alcune delle prime riviste underground come "Yarrowstalks", dove pubblica le prime storie di Mr. Natural, e "East Village Other". Nel 1966 si trasferisce a San Francisco, culla del movimento hippy, dove pubblica due numeri di "Zap", la prima rivista underground interamente dedicata ai fumetti.
Autore assai prolifico, Crumb collabora a moltissime testate creando numerosi altri personaggi - da Whiteman, tipico statunitense medio, a Yetti, un'amazzone dedita al sesso, da Angelfood McSpade al represso Flakey Foont - ma nessuno ha mai raggiunto la popolarità di Fritz the Cat, che lo stesso Crumb ha "ucciso" nel 1972, in una storia pubblicata su "People's Comics" in concomitanza con l'apparizione sugli schermi dell'omonimo lungometraggio a disegni animati di Ralph Bakshi.
Dopo una "carriera" costellata da denunce e processi per oscenità, a metà degli anni Settanta Crumb abbandona gradatamente i fumetti e si trasferisce in una fattoria isolata, dove ha dato vita con alcuni amici a un gruppo jazz vecchio stile, la Keep on Trucking Orchestra, di cui fa parte anche il disegnatore Robert Armstrong.

■ CUBA

Anche se negli anni Quaranta c'erano già alcuni autori e alcuni editori che avevano tentato di realizzare un fumetto nazionale, la maggior parte del materiale pubblicato prima della Rivoluzione cubana - tanto su riviste e albi che sui quotidiani e sui loro supplementi domenicali - era di provenienza statunitense. Gli eroi più popolari erano Buck Rogers•, Superman•, Phantom•, il nostro Uomo Mascherato, i personaggi disneyani e *Terry and the Pirates*• di Milton Caniff•.
Dopo il successo della Rivoluzione, la rottura con gli Stati Uniti e il conseguente blocco economico, tutti i personaggi stranieri, giudicati un veicolo di "americanismo", scompaiono dal mercato. Come ha scritto Dario Ghelfi su "Sgt. Kirk"•: « Il fumetto americano cerca di reagire; sono gli anni di Playa Girón e dei gruppi controrivoluzionari della Sierra Escambray. È organizzato un fiorente mercato "nigro" con produzione che giunge direttamente dagli Stati Uniti o, tradotta in spagnolo e stampata in milioni di esemplari in vari paesi sudamericani, dal

In alto:
il grottesco Cristoforo Colombo di Altan.

A destra:
autocaricatura di Robert Crumb.

continente. La controffensiva rivoluzionaria riesce a eliminare questo contrabbando e il fumetto "yankee" scompare definitivamente dall'isola».
All'inizio degli anni Sessanta la maggior parte delle energie vengono dedicate alla stampa di piccoli libretti ("Venceremos") per la campagna di alfabetizzazione e il fumetto nazionale nasce tra mille difficoltà di carattere economico-finanziario, proponendosi come mezzo di comunicazione di massa e svolgendo contemporaneamente un'opera di ridicolizzazione dei vecchi personaggi statunitensi. "Seleciónes", supplemento del settimanale "Melia", pubblica le avventure di Supertiñosa, una parodia di Superman firmata da Marcos Behemaras e Virgilio Jordi, mentre il settimanale umoristico "Palante" mette spesso alla berlina i grandi eroi "made in Usa". E continuerà a farlo anche in seguito: nel numero 38, del luglio 1968, Superman, Dick Tracy, Lone Ranger e altri sono alle prese con l'"uscita" del diario del "Che" Guevara dalla Bolivia.
Nel 1964 appare il primo numero di "Pionero", supplemento settimanale per ragazzi di "Juventud Rebelde", che raccoglie attorno a sé un valido gruppo di giovani disegnatori e di interessanti personaggi. Tra questi meritano di essere ricordati almeno Roberto Alfonso e l'indio Guabay, Juan José e il divertente messicano Chaparrito, Luis Lorenzo e il suo fantascientifico *Visitantes de otro mundo* e Juan Padrón e il suo Elpidio Valdés, colonnello della guerra di liberazione cubana contro gli spagnoli, un personaggio che si pubblica ancora oggi con successo e dalle cui avventure sono stati tratti anche dei cortometraggi a disegni animati realizzati dallo stesso Padrón. Alcuni autori si ispirano a Foster• e a Caniff•, altri guardano a "Mad"• e non mancano riduzioni di classici della letteratura per ragazzi.
«Attorno a questo settimanale» – ricorda Ghelfi – «si sviluppa una vasta discussione a proposito dell'incerto valore dei "comics"; "Pionero" deve subire gli attacchi di un buon numero di intellettuali che disdegnano il fumetto, accusato di eccitare la fantasia dei giovani a scapito della lettura». Nonostante queste polemiche, l'eliminazione del colore, la riduzione delle pagine e l'introduzione di un taglio educativo-didattico nelle storie, alla fine degli anni Sessanta il "Pionero" riesce a vendere circa 150.000 copie settimanali, pubblica albi a fumetti e organizza un corso di disegno e grafica per preparare i futuri autori.
Negli anni Settanta il fumetto cubano segna il passo ed è portato avanti solo dal "Pionero" e da qualche testata per bambini. Può comunque essere interessante ricordare che a partire dal 1973 l'agenzia di stampa Prensa Latina pubblica per qualche anno "© Linea". Molto politicizzato e critico verso i personaggi statunitensi, considerati «subdoli diffusori degli interessi ideologici del capitalismo», questo trimestrale pubblica fumetti cubani e di altri paesi sudamericani. Il rilancio del fumetto a Cuba ci sarà comunque soltanto a metà degli anni Ottanta, con la nascita dell'Editorial Pablo de la Torriente, che pubblica il mensile "Comicos" per i ragazzi e il semestrale "Pablo" per gli adulti.
Nel febbraio del 1990 è stata costituita a L'Avana l'Asociación Latinoamericana de Historietistas. Presidente onorario l'argentino Alberto Breccia•, presidente esecutivo il cubano Manuel Pérez Alfaro. Tra gli scopi di questa Associazione, quello di creare un organo di diffusione, studi e sviluppo del fumetto latinoamericano.

In alto:
copertina di "© Linea", una rivista cubana fortemente critica verso la produzione statunitense.

Sopra:
il simpaticissimo Cubitus insieme all'uomo che si ostina a considerarsi il suo padrone.
© Editions du Lombard

• CUBITUS

Creato nel 1968 da Dupa (Luc Dupanloup), ex assistente di Greg• per Achille Talon•, un'altra fortunata vedette del fumetto umoristico belga, è nato sulle pagine del settimanale "Tintin"• come protagonista di tavole autoconclusive e di brevi racconti per poi approdare a una lunga serie di cortometraggi a disegni animati, Cubitus (noto in Italia come Teodoro) è un grosso cane bianco, mite e bonario, simpaticissimo, che vive in compagnia di un vecchio marinaio in pensione il quale cerca inutilmente di smuoverlo dal suo torpore e di insegnargli le buone maniere oltre che di convincerlo, senza molto successo, di essere il suo padrone. Gli manca il dono della parola, naturalmente, anche se gli capita di tanto in tanto di parlare con gli altri animali, ma è cosí espressivo e comunicativo che tutti riescono a capire quello che pensa, senza problemi.

• CUCCIOLO

Creati nel 1940 da Giuseppe Caregaro e dal disegnatore Rino Anzi e nati sulla scia del successo ottenuto in Italia da Mickey Mouse• e dallo stralunato Goofy•, i nostri Topolino e Pippo, Cucciolo e l'inseparabile amico Beppe sono inizialmente due cani antropomorfi protagonisti di brevi storie, piú umoristiche che avventurose, che si ispirano a quelle vissute sullo schermo da celebri "coppie" del cinema comico come Stanlio e Ollio e Gianni e Pinotto. Soltanto nel dopoguerra, affidati a Giorgio Rebuffi•, questi personaggi si trasformano in due esseri umani – Cucciolo è un piccoletto sveglio e intelligente, mentre Beppe è alto, magro e

Pagina a fronte, sopra a sinistra:
Cucciolo (a destra) e l'inseparabile amico Beppe.
© Edizioni Alpe

un po' tonto - diventando protagonisti di storie umoristico-avventurose che prendono simpaticamente in giro tic, manie e abitudini della vita di tutti i giorni.
Con il passare del tempo e con il contributo di numerosi altri autori (tra i quali meritano di essere ricordati almeno Umberto Manfrin e Tiberio Colantuoni, Alberico Motta e Franco Aloisi) questi personaggi hanno subìto ulteriori trasformazioni - Cucciolo è diventato piú simpatico e meno saccente, cosí come Beppe non è piú il classico "lungo e tonto" della situazione, ma un tipico e un po' nevrotico uomo moderno, spesso vittima delle varie mode oltre che del consumismo piú sfrenato - e la serie si è arricchita di numerosi altri personaggi. Al tradizionale avversario Bombarda si sono infatti aggiunti Tiramolla•, uno strano tipo dal corpo elastico e malleabile che può allungarsi a dismisura o trasformarsi in una palla, e il terribile lupo Pugacioff•, perennemente affamato e continuamente alla ricerca di qualcosa da poter mettere sotto i denti.

• CUSTER

L'affascinante Custer, creata nel 1984 dallo sceneggiatore argentino Carlos Trillo• e dal disegnatore spagnolo Jordi Bernet•, ha venduto la propria vita a una rete televisiva che riprende tutto quello che fa, ventiquattro ore su ventiquattro, per realizzare un programma-verità settimanale. Da quando ha firmato il contratto, non ha piú un attimo di privacy e non è piú una "persona" ma solo un "personaggio", che vive in funzione dell'audience passando da una scioccante esperienza all'altra e concedendosi soltanto di tanto in tanto qualche raro momento di debolezza.

• CUTO

Anche se in fondo non sono per nulla cattivi e non si tirano indietro quando si tratta di dare una mano a fin di bene, Cuto, Gurripato e Camarilla sono tre monelli che ne combinano di tutti i colori. Creati nel 1935 da Jesus Blasco•, uno dei piú prolifici autori spagnoli, questi personaggi sono pubblicati per un breve periodo sull'effimero settimanale "Boliche".
Quando Blasco riprenderà il solo Cuto sulle pagine della rivista "Chicos", a partire dal novembre 1940, darà comunque vita a un personaggio ben diverso rispetto a quello delle origini. Ora Cuto è infatti un adolescente avventuroso che fa lo strillone di giornali e che in seguito diventerà un giornalista sempre in giro per il mondo. Dopo averlo abbandonato per qualche tempo alla fine degli anni Sessanta, Blasco ha ripreso questo personaggio nel 1973, realizzandolo ancora per qualche anno per la rivista portoghese "Jornal do Cuto" e per quella spagnola "Chito".

• CUVELIER, PAUL

Affascinato dalla lettura di romanzi d'avventure come il *Corentin Quimper* di Paul Féval e il *Robinson Crusoe* di Daniel Defoe, il belga Paul Cuvelier, nato nel 1923, crea da ragazzo il personaggio di Corentin Feldoë, noto semplicemente come Corentin•, per raccontare ai fratelli le sue imprese in giro per il mondo. Naturalmente dotato anche nel disegno, realizza delle illustrazioni che gli apriranno le porte del settimanale "Tintin"• dove, sin dal primo numero, nel settembre del 1946, pubblica, inizialmente con la collaborazione di Jacques Melkebeke, *L'extraordinaire odyssée de Corentin Feldoë.*
Nonostante il successo ottenuto da questo personaggio nei paesi francofoni, all'inizio degli anni Cinquanta Cuvelier abbandona i fumetti per dedicarsi alla pittura e alla scultura. Nel 1958 riprende a disegnare le avventure di Corentin, su testi di Greg•. E sempre su testi di Greg dà vita nel 1962 a Line, un'adolescente avventurosa, dapprima su una testata dello stesso nome e in seguito su "Tintin". Nel 1968 disegna, su testi di Jean Van Hamme, Epoxy, un fumetto erotico pubblicato dall'editore Eric Losfeld, e all'inizio degli anni Settanta abbandona definitivamente i fumetti per dedicarsi completamente alla pittura. Paul Cuvelier è morto nel luglio 1978.

A sinistra:
il coraggioso ragazzino Cuto, creato dallo spagnolo Jesus Blasco.

In alto:
Custer, l'affascinante eroina che ha venduto la propria vita a una rete televisiva.

◆ DAFFY DUCK

Apparso per la prima volta nel 1936, ancora senza un nome preciso, in un cortometraggio di Porky Pig, e battezzato l'anno dopo Daffy Duck, questo papero collerico e burlone diventa ben presto una "stella" dei disegni animati della Warner Bros. assieme al coniglio Bugs Bunny* e al gatto Sylvester*. Dopo essere stato protagonista di numerosi cortometraggi, approda nei fumetti nel 1951, nel comic book "Looney Tunes and Merrie Melodies", e dal 1955 ha una testata tutta sua, "Daffy", che verrà in seguito modificata in "Daffy Duck". Tra i numerosi autori che hanno realizzato le sue avventure a fumetti, bisogna ricordare almeno gli sceneggiatori Lloyd Turner e Jerry Belson e i disegnatori Philip DeLara e Jack Manning.

◆ DALMASSO, GIAN GIACOMO

Nato il 21 agosto 1907 a Voghera, in provincia di Pavia, Gian Giacomo Dalmasso intraprende la carriera militare e lascerà l'esercito nel 1950 con il grado di colonnello della riserva. Si dedica ai fumetti dalla seconda metà degli anni Quaranta, creando diversi personaggi, tra i quali meritano di essere ricordati almeno Pantera Bionda*, Aquila Bianca, Piccola Freccia e la tarzanide Naja. Assunto nel 1958 alla Mondadori come coordinatore delle sceneggiature disneyane realizzate in Italia, Dalmasso realizza numerose storie con Topolino e Paperino e le tavole di raccordo delle ristampe pubblicate sui "Classici di Walt Disney". Gian Giacomo Dalmasso è morto a metà degli anni Ottanta.

◆ LA DAME ASSISE

Cinica e disincantata, eternamente seduta di profilo su una sedia e impegnata in un continuo dialogo ironico e surreale con polli, lumache, topi e altri incredibili comprimari, la sgraziata *Dame assise* è certo il più celebre personaggio dell'umorista e commediografo argentino Raul Damonte Taborda, più noto come Copi*. Di età indefinibile, con un grosso naso e senza un nome preciso, è apparsa sul settimanale francese "Le Nouvel Observateur" a partire dal 1965, disegnata con poche linee essenziali.

◆ DAN COOPER

Figlio di un progettista di aerei avveniristici e comandante della Royal Canadian Air Force, il pilota Dan Cooper non si tira mai indietro quando si tratta di collaudare apparecchi sempre più sofisticati, tanto che nell'avventura *Destinazione Marte* ha addirittura viaggiato nello spazio a bordo di un'astronave.

Inizialmente molto curate dal punto di vista tecnico, le avventure di questo personaggio, create nel 1954 dal belga Albert Weinberg, sono state pubblicate sulle pagine di "Tintin"* e in Italia sui "Classici Audacia" e sugli "Albi Ardimento".

◆ DAN DARE

Creato nel 1950 per il settimanale inglese "Eagle"* da Marcus Morris e dal disegnatore Frank Hampson (abilissimo nel rendere con grande credibilità mondi alieni e paesaggi fantastici), il colonnello Daniel McGregor Dare, più noto come Dan Dare, è un pilota dell'Interplanet Space Fleet, un organismo alle dipendenze dell'ONU, e le sue avventure, molto verosimili e curate nei minimi dettagli, sono ambientate nell'immediato futuro. La sua "biografia" ufficiale ci informa infatti che è nato a Manchester nel 1967 e che per la sua spedizione su Venere del 1996 è stato insignito dell'Ordine delle Nazioni Unite.

Perfettamente inserito in un lavoro di squadra - accanto al protagonista ritroviamo spesso Sir Hubert Gascoine Guest, pluridecorato maresciallo dello spazio, nel quale Hampson ha raffigurato suo padre, il simpatico pilota Albert Fitzwilliam Digby, detto Dig, il capitano pilota Henry Brennan Hogan, un texano di origine irlandese e l'affascinante scienziata Jocelyn Mabel Peabody - l'eroe di questa serie vive storie plausibili e avvincenti che non hanno nessuna delle esagerazioni tipiche della maggior parte dei fumetti di questo tipo, tanto che si può parlare a ragione di fantascienza realistica.

Può essere curioso ricordare che Dan Dare avrebbe dovuto in realtà nascere con vesti

Sopra:
Daffy Duck, un papero collerico e burlone.
© Warner Bros.

In alto, a destra:
Dan Cooper, comandante della Royal Canadian Air Force.
© Editions du Lombard

Sopra, a destra:
La dame assise, protagonista di storie ironiche e strampalate.
© Copi

A destra:
il pilota spaziale Dan Dare, protagonista di storie fantascientifiche ambientate nell'immediato futuro.
© Fleetway Publications

femminili come Dorothy Dare, di professione detective, ma poi il direttore di "Eagle", il settimanale per ragazzi dove sarebbe dovuto apparire il nuovo personaggio, propose agli autori di puntare sulla fantascienza. E così fu.

◆ DANI FUTURO
Il giovane Dani, figlio di uno scienziato dei nostri giorni rimasto prigioniero dei ghiacci in seguito a un incidente aereo, viene richiamato in vita nel futuro e si ambienta facilmente in un mondo assai diverso dal nostro, muovendosi da un capo all'altro della Galassia insieme all'affascinante Iris e al robot Jorge.
Assai curata sia nei testi che nei disegni, rispettivamente degli spagnoli Victor Mora e Carlos Gimenez•, questa serie, considerata riduttivamente "per ragazzi", mostra tanto gli aspetti positivi quanto quelli negativi del nostro ipotetico futuro. Iniziata nel 1969 sulle pagine della "Gaceta Junior", è in seguito approdata su quelle di "Tintin"•, mentre in Italia è stata pubblicata sul "Corriere dei Piccoli"•.

■ DANMARK
Robert Storm-Petersen, che è stato attore, pittore, sceneggiatore e disegnatore, nonché precursore del cinema d'animazione, è il vero capostipite del fumetto danese. Nato nel 1882 e morto nel 1949, questo autore, influenzato da pionieri statunitensi del calibro di Rudolph Dirks• e Frederick Burr Opper•, ha al suo attivo numerose serie senza nuvolette. Tra le più popolari possiamo ricordare *De tre sma maends og nummermanden*, con tre ometti dai giganteschi cappelli a cilindro che vivono avventure un po' surreali, e Peter e Ping, con un ometto baffuto accompagnato da un pinguino. Tra gli autori delle origini meritano ancora di essere ricordati almeno Kaj Engolm con *Fairtill Fyra* e Oscar Knudsens con Troldstokken.
Anche se spesso subiscono l'influenza di autori e personaggi statunitensi, negli anni Trenta e negli anni Quaranta i fumetti danesi continuano a non avere le nuvolette e a essere prevalentemente umoristici. Tra le serie più importanti figurano Hans og Gretes di Helge Hall, che ricorda non poco Blondie•, e la jacovittesca *Molboer ne* di Gunnan Hansen; ma il personaggio più famoso di questo periodo è indubbiamente Ferd'nand•, ribattezzato in Italia Ferdinando, creato nel 1937 da Henning Dahl Mikkelsen, che si firmava semplicemente Mik.
Durante la Seconda guerra mondiale, l'occupazione tedesca rende praticamente impossibile la pubblicazione dei fumetti avventurosi provenienti dagli Stati Uniti e dalla Gran Bretagna e contribuisce involontariamente alla nascita e all'affermarsi di alcune serie avventurose locali come *Styrmand Rask*, ambientata in Africa, e *Willi pa Aventyr*, un'interessante saga fantascientifica. Nel dopoguerra dobbiamo ricordare almeno Egene di Willy Nielsen, l'equivalente danese del Prince Valiant•, l'orsacchiotto Rasmus Klump•, creato nel 1951 da Vilhelm Hansen e più noto da noi con il nome di Petzi, attribuitogli in Germania, e Alfredo•, un uomo dall'aspetto mediterraneo, con baffetti, capelli neri e una testa rotonda alla Charlie Brown•, creato da l'ex jazzista Cosper Cornelios e dall'ex pittore e scultore Jorgen Mogensen, che si dedicano indifferentemente ai testi e ai disegni e firmano con lo pseudonimo comune di Moco.
Sulla scia di Ferd'nand, che è stata ben presto diffusa un po' in tutta l'Europa e, a partire dal 1947, anche negli Stati Uniti dall'United Feature Syndicate, negli anni Sessanta molte serie umoristiche danesi incominciano a essere conosciute anche all'estero. Tra queste ci sono Alfredo, Momsemor di Wener Wejp-Olsen e *Statministeren* di Casten Graabaek, una specie di "risposta" al Doonesbury• di Garry B. Trudeau.
Con l'inizio degli anni Settanta, l'arrivo dell'underground statunitense, la nascita delle *fanzines* (riviste per appassionati) e un maggiore interesse per il fumetto d'autore portano un'ondata di rinnovamento nel mondo del fumetto danese. Uno dei principali artefici di questo "rinascimento" è Freddy Milton•, ottimo autore disneyano, che darà vita a un proprio studio e a Gnuff•, una simpatica e problematica famiglia di draghi antropomorfi; ma non bisogna dimenticare il minuziosissimo Paul A. King, il fantasioso Morten Hesseldahl, il grottesco Peter Kielland e Sussi Bech, che ricorda non poco la francese Claire Bretécher•.

• D'ANTONIO, GINO
Nato il 16 marzo 1927 a Milano, Gino D'Antonio debutta nei fumetti a vent'anni realizzando Jess Dakota per le Edizioni Della Casa e nel 1951 approda al settimanale "Il Vittorioso"• con *Il trasvolatore delle Alpi*. Disegna alcuni episodi di Pecos Bill• e di Oklahoma• per la Mondadori e dal 1956 collabora per una decina d'anni con l'agenzia inglese Fleetway disegnando numerosissime storie di guerra.
A metà degli anni Sessanta concepisce insieme a Renzo Calegari• *La storia del West*• (una vera storia del leggendario West e dei suoi protagonisti raccontata attraverso la lunga e documentata saga familiare dei MacDonald) e all'inizio degli anni Settanta incomincia a collaborare anche al "Giornali-

A destra:
l'orsacchiotto Rasmus Klump con i suoi amici.

Sopra:
autoritratto di Gino D'Antonio.

no"• (di cui diventerà responsabile del settore fumetti nel 1987), creando numerosi personaggi, da Susanna• a Soldato Lascella, e realizzando un'ampia storia della Seconda guerra mondiale.

• DAREDEVIL

Il giovane e atletico avvocato Matt Murdock diventa cieco dopo essere stato travolto da un camion che trasportava materiale radioattivo. Tutti lo compiangono, ma ben presto egli si rende incredibilmente conto che i suoi sensi si sono enormemente rafforzati e, come se non bastasse, si accorge di distinguere forme e persone oltre che di possedere una specie di sesto senso che gli consente di cavarsela meglio che se ci vedesse. Pur senza possedere particolari superpoteri, egli decide quindi di combattere il crimine, sia come avvocato che come Daredevil, un eccezionale acrobata che indossa un costume giallo e nero che in seguito diventerà rosso.
Noto in Italia anche come Devil, questo personaggio è stato creato nel 1964 da Stan Lee• e da Wallace Wood• e in seguito è stato continuato da numerosi altri autori, tra i quali bisogna ricordare almeno Roy Thomas• e Gerry Conway per i testi e Gene Colan per i disegni.

• DATELINE: DANGER!

Creato nel 1968 da John Saunders e dal disegnatore Alden McWilliams ispirandosi a *I, Spy*, una serie di popolari telefilm statunitensi, questo fumetto è incentrato su due giornalisti, il nero Danny Raven, ex campione di football americano, e il bianco Theodore Randolph Oscar Young, detto semplicemente Troy, che passano da un'avventura all'altra, continuamente in giro per il mondo, impegnati in "casi" di tutti i tipi, con una certa predilezione per colpi di stato e rivoluzioni in Africa e in Sudamerica. Anche perché il giornalismo è soltanto una copertura, dato che i due lavorano in realtà per il servizio segreto.
Questa interessante serie, interrotta all'inizio del 1974, merita di essere ricordata anche per essere stata una delle prime a presentare bianchi e neri su un piano di completa eguaglianza.

• DEADMAN

Questo personaggio è stato creato da Arnold Drake e Carmine Infantino• e disegnato da Neal Adams• (esclusa la prima storia, realizzata dallo stesso Infantino e pubblicata nell'ottobre del 1967 sul numero 205 di "Strange Adventures"). È un acrobata da circo, vestito con una calzamaglia rossa e una maschera bianca, che ha scelto il nome d'arte di Deadman. Subito dopo viene ucciso nel corso dello spettacolo e precipita sulla pista. Dopo una splendida sequenza in cui crede di risvegliarsi e scopre invece di essere morto, l'uomo assiste alla propria sepoltura e riceve da una divinità orientale la possibilità di continuare a frequentare il nostro mondo per cercare il suo assassino grazie all'invisibilità e alla capacità di controllare il corpo di qualsiasi essere vivente. Sfumata la possibilità di vendicarsi di chi l'ha ucciso, sempre teso e scontroso, Deadman decide di aiutare l'umanità iniziando una personale lotta contro il crimine organizzato prima e contro gli extraterrestri poi. Questo curioso personaggio è stato riproposto nel 1985 nella versione di Andrew Helfer e del disegnatore José Luis Garcia Lopez.

• DE LA FUENTE, VICTOR

Nato nel 1927 nelle Asturie, lo spagnolo Victor de la Fuente lavora nello studio del disegnatore Lopez Rubio a Madrid tra il 1944 e il 1945 e in seguito si trasferisce in Cile, dove, insieme ad altri disegnatori, fonda un'agenzia che lavora per la pubblicità e produce anche fumetti per gli Stati Uniti, la

A destra:
una suggestiva immagine di Deadman.

Gran Bretagna e la Spagna e nel 1957 dirige "El Peneca", una delle più vecchie riviste di fumetti sudamericane. Torna in patria nel 1968 e poco dopo realizza il western Sunday•, su testi di Victor Mora. Subito dopo scrive e disegna su "Trinca"• Haxtur, un eroe che cerca il proprio destino in un mondo onirico, e Mathai-Dor, ambientato in un fantasmagorico dopobomba. In seguito collabora per alcuni anni con "Creepy"• per poi dar vita ad altri due western: Mortimer, un sinistro cacciatore di taglie disegnato direttamente per l'Italia, e Amargo, un fuorilegge buono, per il mercato francese. Nel 1978 realizza un fantasy per "(A suivre)"•, Haggarth, che in seguito continuerà direttamente per gli Stati Uniti, e la serie degli *Angeli d'acciaio* su testi di Victor Mora.

• DEL CASTILLO, ARTURO

Nato il 21 marzo 1925 a Concepción, in Cile, Arturo Pérez del Castillo è assai portato per il disegno, come il fratello Jorge, più illustratore che autore di fumetti, trasferitosi in Argentina non avendo trovato sbocchi professionali nel proprio paese. Assunto neppure ventenne da un'agenzia di pubblicità, Arturo manda periodicamente i suoi disegni al fratello, che nel 1948 lo invita a raggiungerlo a Buenos Aires. Dopo aver collaborato per un certo periodo alla rivista "Aventuras" facendo il *lettering*, nel 1950 incomincia a pubblicare illustrazioni e riduzioni di romanzi famosi su "Intervalo" e su "El Tony". Contemporaneamente realizza parecchie biografie a fumetti di personaggi storici, da Villa a Zapata a Pasteur.
Affascinato dai vichinghi e dalla *Belle Époque*, Arturo del Castillo avrebbe voluto realizzare un fumetto dal *Don Chisciotte* di Cervantes, ma è noto per i suoi numerosi personaggi western: da Randall•, un uomo dal misterioso passato, allo sceriffo Garret (più noto in Italia come Kendall), da El Cobra, perennemente in bilico tra il bene e il male, a Loco Sexton, che fa il giornalista in una cittadina di frontiera. Arturo del Castillo è morto nel 1992.

♦ DELTA 99

Protagonista di una trentina di avventure più volte ristampate, Delta 99 è un aitante extraterrestre inviato in missione sul nostro pianeta dalla Confederazione spaziale ed è un personaggio molto famoso in Spagna presso il grande pubblico. Nonostante il compito tutt'altro che facile di evitare i conflitti in questa parte dell'universo, l'extraterrestre trova anche il tempo per un'intensa vita personale con donne robot e avventuriere varie.
Creato nel 1968 da Jesus Flores Thies e dal disegnatore Carlos Gimenez•, Delta 99 diventa una specie di agente segreto fornito di un discreto senso dell'umorismo quando, in un secondo momento, i testi passano nelle mani di Roger (Joseph Toutain) e Victor Mora e i disegni in quelle di Adolfo Usero e Manuel Ferrer.

• DE LUCA, GIANNI

Nato il 25 gennaio 1925 a Gagliano, in provincia di Catanzaro, Gianni De Luca abbandona gli studi di architettura per dedicarsi ai fumetti e debutta nel 1947 sulle pagine del "Vittorioso"• con la storia *Il mago da Vinci*, che sarà presto seguita da molte altre. Negli anni Cinquanta incomincia a collaborare anche al "Giornalino"•, ma nel decennio successivo abbandona quasi completamente i fumetti per dedicarsi all'illustrazione.
Torna al fumetto nel 1969 disegnando Bob Jason, un western molto raffinato. Sempre sul "Giornalino" darà vita l'anno dopo, su testi di Gian Luigi Gonano, al Commissario Spada•, il suo personaggio più famoso. Tra i suoi lavori successivi merita di essere segnalata almeno una trilogia shakespeariana - *La tempesta*, *Amleto* e *Giulietta e Romeo* - realizzata dal 1975 al 1978, su testi di Roudolph (Raoul Traverso), con una tecnica narrativa rivoluzionaria. Gianni De Luca è scomparso il 6 giugno 1991.

• DE MOOR, BOB

Nato nel 1925 ad Anversa, Robert De Moor lavora sin dal 1943 in uno studio di disegni animati e nel 1945 crea sul "Kleine Zondagsvriend" il suo primo personaggio, *Bart, de scheepsjongen*. Altri ne seguiranno e nel 1947 fonderà lo studio Artec per produrre di più e riuscire a rispettare le varie consegne. Nel 1952 De Moor entra a far parte

dello studio di Hergé•, dove assume via via importanti incarichi e si dedica all'inchiostrazione di Tintin• trascurando il proprio lavoro di autore, anche se nel 1972 riprende Monsieur Barelli, una specie di stravagante Tintin adulto che lui stesso aveva creato nel 1950, e nel 1977 il realistico Cori de Moussaillon, la cui prima avventura era stata pubblicata nel 1951.
S'era detto che avrebbe portato a termine *Tintin et l'Alph'art*, l'avventura del giovane reporter giramondo rimasta incompiuta per la morte di Hergé, ma poi non se ne è fatto nulla, mentre alla fine degli anni Ottanta ha terminato l'ultimo episodio di Blake et Mor-

Sopra:
inviato in missione sul nostro pianeta dalla Confederazione Spaziale, Delta 99 trova anche il tempo per un'intensa vita privata.

A destra:
autoritratto di Gianni De Luca.

Sopra:
autocaricatura di Bob De Moor.

timer•, rimasto incompiuto per la morte di Jacobs•, che è stato pubblicato in Italia sulle pagine di "Comic Art"•. Può essere infine curioso ricordare che anche il figlio, Johann De Moor, si è dedicato ai fumetti riprendendo tra l'altro Quick et Flupke, due ragazzini creati da Hergé nel 1930, in una lunga serie di tavole autoconclusive.

• DEN

Deciso a trovare una spiegazione all'improvvisa scomparsa dello zio, il giovane David Ellis Norman mette a punto un apparecchio che lo trasporta in uno strano mondo popolato da mostri terribili e da bellissime donne, dove si ritrova trasformato in un uomo robusto e muscoloso, Den.
Realizzata con una tecnica particolare, grazie alla quale i personaggi assumono inconsuete forme tridimensionali, e con un'audacia inedita in quel periodo, mostrando senza nulla addosso tanto le donne quanto gli uomini, questa serie è stata iniziata dallo statunitense Richard Corben• nel 1973.

• DENNIS THE MENACE

Nonostante il suo aspetto angelico e innocente, Dennis, noto in Italia anche come Totò Tritolo, è un bambino davvero terribile, tanto da essere comunemente chiamato Dennis the Menace, la minaccia. Vittime predestinate del suo allegro vandalismo sono i rassegnati genitori, Henry e Alice Mitchell, e i Wilson, anziani vicini di casa. Il *cast* è completato da alcuni amichetti - tra i quali primeggiano la petulante Margaret e l'inseparabile Joey, compagno di mille marachelle - e dal simpatico cane Ruff, che ha un terrore folle dei gatti.
Creato dallo statunitense Hank Ketcham e apparso il 12 marzo 1951 come protagonista di vignette quotidiane prima di approdare alle strisce, alle tavole domenicali e ai comic book, negli anni Sessanta Dennis the Menace è stato protagonista anche di una serie di telefilm interpretati da Jay North e trasmessi dalla CBS. È curioso il fatto che il 17 marzo 1951, solo cinque giorni dopo la nascita di questo personaggio, sulle pagine del settimanale inglese "Beano" compare un altro Dennis the Menace, realizzato da David Law e presentato come «il ragazzo più scatenato del mondo» (anche se in fondo i due ragazzi sono molto diversi).

• DERIB

Claude de Ribaupierre, più noto come Derib, è nato nel 1944 a Vevey, in Svizzera, e sin da bambino sogna di diventare un autore di fumetti. Nel 1965, dopo aver lavorato per la pubblicità, entra a far parte dello studio di Peyo•, creatore dei celeberrimi Schtroumpfs•, i nostri Puffi. Contemporaneamente disegna per il settimanale "Spirou"• alcuni episodi della serie Oncle Paul• e nel 1966 dà vita ad Arnaud de Casteloup su testi di Jadoul. Alla fine degli anni Sessanta torna in Svizzera e nel 1970 crea, su testi di Job (André Jobin), l'indianino Yakari• sul settimanale "Le Crapaud à Lunette". Nel 1972 appare su "Tintin"• il suo personaggio più famoso, Buddy Longway•, un western romantico e ricco di poesia che abbandonerà nel 1988 per dedicarsi completamente a una nuova serie, *American Buffalo*.

• DE SOUZA, MAURICIO

Nato alla fine degli anni Trenta, il brasiliano Mauricio de Souza esordisce come autore completo nel 1959. I suoi primi personaggi di successo sono Bidù e Franjinha, un cane e un bambino, Cascao e Cebolinha, due ragazzini diversissimi ma amici per la pelle, e Piteco, un uomo delle caverne. Resosi conto che ci sono spazi per altre storie di autori nazionali e che la produzione straniera non avrebbe mai potuto affrontare temi e situazioni locali, mette insieme un'équipe di sceneggiatori e di disegnatori, dando vita a un proprio studio e a una propria agenzia e diventando una specie di Walt Disney•. Tra i suoi personaggi di maggior successo: Horacio, un piccolo dinosauro dal cuore d'oro; Monica•, una simpatica ragazzina; Pelezinho, che racconta le avventure calcistiche di un ragazzino che sarebbe diventato il grande Pelé; e Magali, una ragazzina creata nel 1989 che in poco tempo ha fatto più che raddoppiare le vendite del mensile "Maggy".

• DETEKTIV SCHMIDTCHEN

Compagno inseparabile dell'anziano commissario Schmidt, il protagonista di questa serie è un topolino bianco che, grazie alle sue dimensioni e agli occhi acutissimi, riesce sempre a scoprire indizi indispensabili alla soluzione dei vari "casi" che vengono di volta in volta affidati al poliziotto. Curiosamente, non si tratta di un animale antropomorfo, paragonabile agli eroi disneyani, ma di un vero e proprio topolino che riceve in premio razioni extra di latte e di biscotti per la sua preziosa collaborazione.
Creata da Frank Lynder e dal disegnatore Friedrich Wilhelm Richter-Johnsen, che in seguito si occuperà anche dei testi, e apparsa il 6 maggio 1954 sul giornale "Bild-Zeitung", del gruppo Springer, Detektiv Schmidtchen è una delle poche strisce realizzate in Germania e la prima uscita dopo la Seconda guerra mondiale. La serie è stata improvvisamente interrotta all'inizio del 1962 perché il nuovo direttore del quotidiano non amava i fumetti.

• DEUTSCHLAND

Tra i protofumetti tedeschi possiamo ricordare i *Bilderbogen*, diffusi sin dall'inizio dell'Ottocento, che, come le francesi *Images* di Epinal, erano fogli volanti che raccontavano brevi storie con vignette disposte in sequenza, senza nuvolette e con brevi didascalie. Grazie all'invenzione della litografia se ne stampavano milioni di copie, spesso colorate a mano, che venivano vendute sciolte o riunite in album ed erano esportate un po' in tutto il mondo.
Nel 1844 il caricaturista Kaspar Braun e il giornalista Friedrich Schneider fondano il "Fliegende Blätter", il primo grande settimanale umoristico tedesco, per il quale in seguito lavorerà anche Wilhelm Busch, uno dei precursori del fumetto con i suoi Max und Moritz•. Nel 1850 si stampano a Monaco i primi *Münchener Bilderbogen*, che diventeranno presto i più popolari, anche se nella seconda metà dell'Ottocento ci saranno in Germania non meno di trenta case editrici che producono fogli volanti.
Nonostante questi illustri precedenti e la nascita di prestigiose riviste satiriche come "Kladderadatsch", "Der Wahre Jacob" e "Simplicissimus", che spesso pubblicano accanto a illustrazioni, vignette e graffianti caricature, brevi storie raccontate con immagini in sequenza, i fumetti compaiono piuttosto tardi in Germania e sono a lungo destinati esclusivamente ai più piccoli, come quelli pubblicati negli anni Venti e negli anni Trenta su "Dideldum", "Die Blauband Woche", "Für Dich" e "Die Berliner Illustrierte", riviste che comunque dedicano la maggior parte delle proprie pagine ai testi scritti.

All'inizio degli anni Trenta anche alcuni grandi eroi del fumetto statunitense - come per esempio Felix•, Prinz Waldemar (Prince Valiant•), Familie Knolle (*Bringing Up Father*•) e Mickey Maus (Mickey Mouse•) - fanno capolino in Germania grazie ad alcune riviste per ragazzi austriache diffuse nel paese. Ma la cosiddetta letteratura disegnata non prende mai molto piede nel paese causa l'ostracismo di Hitler e del nazismo. Non bisogna inoltre dimenticare la difficile situazione economica e la mancanza di carta, che porterà alla chiusura di tutte le riviste per ragazzi tra la fine degli anni Trenta e l'inizio degli anni Quaranta.
Alla fine della Seconda guerra mondiale i fumetti statunitensi "conquistano" la Germania, ma hanno una discreta diffusione anche serie locali come *Rumpelstielzchen* di Füsser, Mecki• di Escher, Jimmy, das Gummipferd• di Kohlsaat e Fix und Foxi• di Rolf Kauka•, che diventeranno un vero fenomeno editoriale. All'inizio degli anni Cinquanta si stampano complessivamente oltre quattro milioni di copie di fumetti al mese, tirature che provocano allarmate campagne da parte di insegnanti e autorità politiche e religiose, portando alla creazione di un organismo volontario di autocensura da parte degli editori nel 1955.

Sino alla metà degli anni Sessanta, quando incominciano a essere pubblicate eroine come Barbarella•, Jodelle• e Pravda•, i fumetti sono indirizzati quasi esclusivamente ai ragazzi ed è solo alcuni anni dopo che escono dal solito "ghetto" culturale grazie ad associazioni, mostre e riviste specializzate. Nel 1970, per merito di una mostra all'Akademie der Künste di Berlino organizzata dalla Socerlid (la Société d'Etudes et des Recherches des Littératures Dessinées animata da Claude Moliterni e da Pierre Couperie), i tedeschi scoprono anche i grandi personaggi francesi e l'editore Ehapa, che già pubblica i personaggi disneyani, propone le avventure di Asterix•, di Lucky Luke• e di Achille Talon•; ma sono sempre i grandi eroi statunitensi a fare la parte del leone.
Nel 1972 la Koralle Verlag, che fa parte del gruppo Springer, pubblica, con materiale francese, belga e italiano, "Zack!"•, che nel 1979 verrà rilanciata come testata europea con edizioni anche in Francia ("Super As") e in Olanda ("Wham"). Nonostante gli ottimi personaggi presentati - possiamo ricordare almeno *Gli Aristocratici*•, Blueberry•, Dan Cooper•, Michel Vaillant• e Peter O'Pencil, di Tiziano Sclavi• e Giorgio Cavazzano• - l'iniziativa, che prevedeva altre edizioni nazionali, non ha successo e le varie testate chiudono i battenti nel 1982. Va infine ricordato che, fatte le solite debite eccezioni, gli autori tedeschi non sono quasi mai considerati all'estero, anche se nella seconda metà degli anni Ottanta la Marie-Jade di Chris Scheuer è stata pubblicata in Francia su "Charlie"• e Albin Michel e Glénat hanno presentato i fumetti di Schultheiss•.
Per ciò che riguarda la Repubblica Democratica Tedesca, possiamo solo dire che nella metà degli anni Cinquanta sono nate due riviste, "Mosaik" e "Atze", che dovevano educare i giovani lettori alle idee socialiste oltre che servire da contrappeso ai fumetti provenienti dalla Repubblica Federale Tedesca. La prima, la più popolare, ha esordito nel 1955, un numero ogni quattro mesi, con una tiratura di 320.000 copie, ed è diventata mensile dopo otto numeri. Vent'anni più tardi la tiratura era praticamente raddoppiata e "Mosaik" era la più popolare rivista per ragazzi del paese. Umoristici o avventurosi, i personaggi pubblicati su questa rivista non avevano comunque lo scopo di divertire i giovani lettori ma, come ha scritto una volta il direttore, quello di essere «sempre dalla parte del popolo e possedere qualità esemplari per i ragazzi». Inoltre «il popolo dev'essere presentato più attivo e il suo ruolo decisivo nella storia dev'essere messo maggiormente in rilievo».

Sopra:
Dennis the Menace, una vera minaccia per tutti.

A destra:
alcuni dei numerosissimi personaggi creati dal brasiliano Mauricio de Souza.

In alto, a sinistra:
Vater und Sohn, serie creata dal tedesco Erich Ohser sotto lo pseudonimo di E.O. Plauen.

Sopra:
Nick Knatterton, l'eccentrico investigatore creato da Manfred Schmidt.

timer•, rimasto incompiuto per la morte di Jacobs•, che è stato pubblicato in Italia sulle pagine di "Comic Art"•. Può essere infine curioso ricordare che anche il figlio, Johann De Moor, si è dedicato ai fumetti riprendendo tra l'altro Quick et Flupke, due ragazzini creati da Hergé nel 1930, in una lunga serie di tavole autoconclusive.

◆ DEN

Deciso a trovare una spiegazione all'improvvisa scomparsa dello zio, il giovane David Ellis Norman mette a punto un apparecchio che lo trasporta in uno strano mondo popolato da mostri terribili e da bellissime donne, dove si ritrova trasformato in un uomo robusto e muscoloso, Den.
Realizzata con una tecnica particolare, grazie alla quale i personaggi assumono inconsuete forme tridimensionali, e con un'audacia inedita in quel periodo, mostrando senza nulla addosso tanto le donne quanto gli uomini, questa serie è stata iniziata dallo statunitense Richard Corben• nel 1973.

◆ DENNIS THE MENACE

Nonostante il suo aspetto angelico e innocente, Dennis, noto in Italia anche come Totò Tritolo, è un bambino davvero terribile, tanto da essere comunemente chiamato Dennis the Menace, la minaccia. Vittime predestinate del suo allegro vandalismo sono i rassegnati genitori, Henry e Alice Mitchell, e i Wilson, anziani vicini di casa. Il *cast* è completato da alcuni amichetti - tra i quali primeggiano la petulante Margaret e l'inseparabile Joey, compagno di mille marachelle - e dal simpatico cane Ruff, che ha un terrore folle dei gatti.
Creato dallo statunitense Hank Ketcham e apparso il 12 marzo 1951 come protagonista di vignette quotidiane prima di approdare alle strisce, alle tavole domenicali e ai comic book, negli anni Sessanta Dennis the Menace è stato protagonista anche di una serie di telefilm interpretati da Jay North e trasmessi dalla CBS. È curioso il fatto che il 17 marzo 1951, solo cinque giorni dopo la nascita di questo personaggio, sulle pagine del settimanale inglese "Beano" compare un altro Dennis the Menace, realizzato da David Law e presentato come «il ragazzo più scatenato del mondo» (anche se in fondo i due ragazzi sono molto diversi).

◆ DERIB

Claude de Ribaupierre, più noto come Derib, è nato nel 1944 a Vevey, in Svizzera, e sin da bambino sogna di diventare un autore di fumetti. Nel 1965, dopo aver lavorato per la pubblicità, entra a far parte dello studio di Peyo•, creatore dei celeberrimi Schtroumpfs•, i nostri Puffi. Contemporaneamente disegna per il settimanale "Spirou"• alcuni episodi della serie Oncle Paul• e nel 1966 dà vita ad Arnaud de Casteloup su testi di Jadoul. Alla fine degli anni Sessanta torna in Svizzera e nel 1970 crea, su testi di Job (André Jobin), l'indianino Yakari• sul settimanale "Le Crapaud à Lunette". Nel 1972 appare su "Tintin"• il suo personaggio più famoso, Buddy Longway•, un western romantico e ricco di poesia che abbandonerà nel 1988 per dedicarsi completamente a una nuova serie, *American Buffalo*.

◆ DE SOUZA, MAURICIO

Nato alla fine degli anni Trenta, il brasiliano Mauricio de Souza esordisce come autore completo nel 1959. I suoi primi personaggi di successo sono Bidú e Franjinha, un cane e un bambino, Cascao e Cebolinha, due ragazzini diversissimi ma amici per la pelle, e Piteco, un uomo delle caverne. Resosi conto che ci sono spazi per altre storie di autori nazionali e che la produzione straniera non avrebbe mai potuto affrontare temi e situazioni locali, mette insieme un'équipe di sceneggiatori e di disegnatori, dando vita a un proprio studio e a una propria agenzia e diventando una specie di Walt Disney•. Tra i suoi personaggi di maggior successo: Horacio, un piccolo dinosauro dal cuore d'oro; Monica•, una simpatica ragazzina; Pelezinho, che racconta le avventure calcistiche di un ragazzino che sarebbe diventato il grande Pelé; e Magali, una ragazzina creata nel 1989 che in poco tempo ha fatto più che raddoppiare le vendite del mensile "Maggy".

◆ DETEKTIV SCHMIDTCHEN

Compagno inseparabile dell'anziano commissario Schmidt, il protagonista di questa serie è un topolino bianco che, grazie alle sue dimensioni e agli occhi acutissimi, riesce sempre a scoprire indizi indispensabili alla soluzione dei vari "casi" che vengono di volta in volta affidati al poliziotto. Curiosamente, non si tratta di un animale antropomorfo, paragonabile agli eroi disneyani, ma di un vero e proprio topolino che riceve in premio razioni extra di latte e di biscotti per la sua preziosa collaborazione.
Creata da Frank Lynder e dal disegnatore Friedrich Wilhelm Richter-Johnsen, che in seguito si occuperà anche dei testi, e apparsa il 6 maggio 1954 sul giornale "Bild-Zeitung", del gruppo Springer, Detektiv Schmidtchen è una delle poche strisce realizzate in Germania e la prima uscita dopo la Seconda guerra mondiale. La serie è stata improvvisamente interrotta all'inizio del 1962 perché il nuovo direttore del quotidiano non amava i fumetti.

◆ DEUTSCHLAND

Tra i protofumetti tedeschi possiamo ricordare i *Bilderbogen*, diffusi sin dall'inizio dell'Ottocento, che, come le francesi *Images* di Epinal, erano fogli volanti che raccontavano brevi storie con vignette disposte in sequenza, senza nuvolette e con brevi didascalie. Grazie all'invenzione della litografia se ne stampavano milioni di copie, spesso colorate a mano, che venivano vendute sciolte

Sopra:
Dennis the Menace, una vera minaccia per tutti.

A destra:
alcuni dei numerosissimi personaggi creati dal brasiliano Mauricio de Souza.

o riunite in album ed erano esportate un po' in tutto il mondo.
Nel 1844 il caricaturista Kaspar Braun e il giornalista Friedrich Schneider fondano il "Fliegende Blätter", il primo grande settimanale umoristico tedesco, per il quale in seguito lavorerà anche Wilhelm Busch, uno dei precursori del fumetto con i suoi Max und Moritz•. Nel 1850 si stampano a Monaco i primi *Münchener Bilderbogen*, che diventeranno presto i più popolari, anche se nella seconda metà dell'Ottocento ci saranno in Germania non meno di trenta case editrici che producono fogli volanti.
Nonostante questi illustri precedenti e la nascita di prestigiose riviste satiriche come "Kladderadatsch", "Der Wahre Jacob" e "Simplicissimus", che spesso pubblicano accanto a illustrazioni, vignette e graffianti caricature, brevi storie raccontate con immagini in sequenza, i fumetti compaiono piuttosto tardi in Germania e sono a lungo destinati esclusivamente ai più piccoli, come quelli pubblicati negli anni Venti e negli anni Trenta su "Dideldum", "Die Blauband Woche", "Für Dich" e "Die Berliner Illustrierte", riviste che comunque dedicano la maggior parte delle proprie pagine ai testi scritti.

All'inizio degli anni Trenta anche alcuni grandi eroi del fumetto statunitense - come per esempio Felix•, Prinz Waldemar (Prince Valiant•), Familie Knolle (*Bringing Up Father*•) e Mickey Maus (Mickey Mouse•) - fanno capolino in Germania grazie ad alcune riviste per ragazzi austriache diffuse nel paese. Ma la cosiddetta letteratura disegnata non prende mai molto piede nel paese causa l'ostracismo di Hitler e del nazismo. Non bisogna inoltre dimenticare la difficile situazione economica e la mancanza di carta, che porterà alla chiusura di tutte le riviste per ragazzi tra la fine degli anni Trenta e l'inizio degli anni Quaranta.
Alla fine della Seconda guerra mondiale i fumetti statunitensi "conquistano" la Germania, ma hanno una discreta diffusione anche serie locali come *Rumpelstielzchen* di Füsser, Mecki• di Escher, Jimmy, das Gum-

mipferd• di Kohlsaat e Fix und Foxi• di Rolf Kauka•, che diventeranno un vero fenomeno editoriale. All'inizio degli anni Cinquanta si stampano complessivamente oltre quattro milioni di copie di fumetti al mese, tirature che provocano allarmate campagne da parte di insegnanti e autorità politiche e religiose, portando alla creazione di un organismo volontario di autocensura da parte degli editori nel 1955.
Sino alla metà degli anni Sessanta, quando incominciano a essere pubblicate eroine come Barbarella•, Jodelle• e Pravda•, i fumetti sono indirizzati quasi esclusivamente ai ragazzi ed è solo alcuni anni dopo che escono dal solito "ghetto" culturale grazie ad associazioni, mostre e riviste specializzate. Nel 1970, per merito di una mostra all'Akademie der Künste di Berlino organizzata dalla Socerlid (la Société d'Etudes et des Recherches des Littératures Dessinées animata da Claude Moliterni e da Pierre Couperie), i tedeschi scoprono anche i grandi personaggi francesi e l'editore Ehapa, che già pubblica i personaggi disneyani, propone le avventure di Asterix•, di Lucky Luke• e di Achille Talon•; ma sono sempre i grandi eroi statunitensi a fare la parte del leone.
Nel 1972 la Koralle Verlag, che fa parte del gruppo Springer, pubblica, con materiale francese, belga e italiano, "Zack!"•, che nel 1979 verrà rilanciata come testata europea con edizioni anche in Francia ("Super As") e in Olanda ("Wham"). Nonostante gli ottimi personaggi presentati - possiamo ricordare almeno *Gli Aristocratici*•, Blueberry•, Dan Cooper•, Michel Vaillant• e Peter O'Pencil, di Tiziano Sclavi• e Giorgio Cavazzano• - l'iniziativa, che prevedeva altre edizioni nazionali, non ha successo e le varie testate chiudono i battenti nel 1982. Va infine ricordato che, fatte le solite debite eccezioni, gli autori tedeschi non sono quasi mai considerati all'estero, anche se nella seconda metà degli anni Ottanta la Marie-Jade di Chris Scheuer è stata pubblicata in Francia su "Charlie"• e Albin Michel e Glénat hanno presentato i fumetti di Schultheiss•.
Per ciò che riguarda la Repubblica Democratica Tedesca, possiamo solo dire che nella metà degli anni Cinquanta sono nate due riviste, "Mosaik" e "Atze", che dovevano educare i giovani lettori alle idee socialiste oltre che servire da contrappeso ai fumetti provenienti dalla Repubblica Federale Tedesca. La prima, la più popolare, ha esordito nel 1955, un numero ogni quattro mesi, con una tiratura di 320.000 copie, ed è diventata mensile dopo otto numeri. Vent'anni più tardi la tiratura era praticamente raddoppiata e "Mosaik" era la più popolare rivista per ragazzi del paese. Umoristici o avventurosi, i personaggi pubblicati su questa rivista non avevano comunque lo scopo di divertire i giovani lettori ma, come ha scritto una volta il direttore, quello di essere «sempre dalla parte del popolo e possedere qualità esemplari per i ragazzi». Inoltre «il popolo dev'essere presentato più attivo e il suo ruolo decisivo nella storia dev'essere messo maggiormente in rilievo».

In alto, a sinistra:
Vater und Sohn, serie creata dal tedesco Erich Ohser sotto lo pseudonimo di E.O. Plauen.

Sopra:
Nick Knatterton, l'eccentrico investigatore creato da Manfred Schmidt.

◆ DEVIL
Vedi Daredevil

◆ DEVILMAN
Com'è facilmente intuibile dal titolo, questa serie giapponese racconta una storia popolata di demoni. Questi abitavano il mondo prima dell'avvento dell'uomo, ma il loro dominio ha avuto fine a causa delle lotte fratricide tra le loro varie tribù. Milioni di anni dopo, il professor Asuka scopre in una profonda grotta sull'Himalaya una misteriosa maschera di pietra. Poco dopo muore e il frutto delle sue ricerche, così come pure

la maschera, rimangono a suo figlio Ryo, che viene a conoscenza di quanto era stato scoperto dal padre: i demoni si stanno preparando a riprendere possesso della Terra e l'unico modo di fermarli è quello di acquisire il potere di uno di loro, il demone Amon. Ryo e il suo amico Akira Fudo decidono di salvare l'umanità dalla minaccia che incombe. Akira indossa la maschera, scoprendo così di avere una doppia identità, quella umana e quella diabolica, e acquisendo la capacità di trasformarsi in Devilman ingaggerà furibonde e cruentissime lotte con varie specie di demoni.
L'autore, Go Nagai•, ha esordito come assistente di un grande del fumetto giapponese, Shotaro Ishinomori•, e si è successivamente accostato a tematiche *horror* quali sono appunto quelle che caratterizzano Devilman. Questo fumetto è stato pubblicato la prima volta sul settimanale della Kodansha "Shonen Magazine" nel 1972.

• DE VITA, MASSIMO
Nato il 29 maggio 1941 a Milano, Massimo De Vita, figlio di Pier Lorenzo, a 17 anni già collabora con lo studio di animazione dei fratelli Pagot nella realizzazione di cortometraggi pubblicitari. All'inizio degli anni Sessanta, dopo aver lavorato per qualche anno presso la redazione di "Topolino"•, inizia a disegnare storie disneyane. Dapprima su testi di "vecchi" sceneggiatori come Guido Martina•, Carlo Chendi e Rodolfo Cimino e poi, sempre più spesso, su proprie sceneggiature, diventando ben presto uno dei migliori autori disneyani della sua generazione. Tra le sue storie migliori, un'ampia saga *fantasy*, ambientata nelle fantastiche lande dell'Argaar e raccontata in tre lunghe storie con Topolino e Pippo pubblicate tra il 1982 e il 1984 e in seguito raccolte in un unico fascicolo.

• DE VITA, PIER LORENZO
Nato il 26 novembre 1909 a Castiglione Olona, in provincia di Varese, Pier Lorenzo De Vita esordisce nel 1934 disegnando *Le prodezze di Tic e Tac* per "Jumbo"• e *I pirati del fiume giallo* per il "Corriere dei Piccoli"•. Nel settembre del 1938 inizia una lunga collaborazione con "Topolino"• e gli altri periodici per ragazzi mondadoriani con un'ottima trasposizione a fumetti del *Saturnino Farandola*• di Robida, che prosegue fino al 1940, dapprima su testi di Federico Pedrocchi• e poi di Guido Mellini. Disegna numerose altre storie realistiche (*La Primula Rossa del Risorgimento*, *Il diamante azzurro*, Capitan Tempesta...) e, dopo l'entrata in guerra degli Stati Uniti, dà vita, su testi di Pedrocchi, a Tuffolino, un ragazzo in carne e ossa che dal febbraio 1942 alla fine dell'anno successivo prenderà il posto del proibito Mickey Mouse• sulle pagine di "Topolino".
Nel dopoguerra De Vita continua a disegnare storie realistiche, realizzando anche alcuni episodi di Pecos Bill• e di Oklahoma• e soltanto nel 1955 esordisce tra gli autori disneyani disegnando *Paperino Don Chisciotte* su testi di Guido Martina•. Realizzata con un tratto personalissimo, che poco aveva a che fare con il classico segno tondeggiante disneyano, questa storia è la prima di una lunga serie che terrà impegnato l'autore sino al suo ritiro dalla professione nel 1981. Pier Lorenzo De Vita è morto il 7 maggio 1990.

◆ DIABOLIK
Creato nel 1962 dalle sorelle Angela e Luciana Giussani, Diabolik è l'indiscusso capostipite del cosiddetto fumetto nero, vale a dire quel filone nel quale i "cattivi" hanno sempre la meglio. Naturalmente gli antagonisti degli eroi sono sempre esistiti, ma qui il cattivo è il protagonista della serie e il suo eterno avversario, lo sfortunato ispettore Ginko, è destinato in genere alla sconfitta.
Contrariamente a quanto accadrà nelle storie dei suoi numerosi epigoni, il sesso non compare mai in queste storie. Quanto alla violenza, c'è da dire che, pur essendo un criminale, Diabolik è molto meno violento dei suoi imitatori. Certo, spesso uccide, ma lo fa senza provare piacere, raramente in primo piano, solo quando è necessario e il più delle volte eliminando in realtà altri criminali. E che Diabolik sia stato concepito da due donne lo si può capire soprattutto dall'intenso rapporto che lega il genio del male a Eva Kant• sin dal suo primo apparire, nel febbraio 1963. Uniti da un rapporto completo e profondo – in tutti questi anni non sono neppure stati sfiorati da stanchezze o da eventuali tradimenti – il loro amore è fat-

Sopra, a sinistra:
Devilman, protagonista di furibonde e crudelissime lotte con varie specie di demoni.

A destra:
il capostipite del cosiddetto fumetto nero, Diabolik.

to di sguardi, di sentimenti e di attimi di abbandono, ma non indulge mai al sesso.
Oltre alle sorelle Giussani e a Luigi Marchesi, che ha disegnato le sue prime avventure, hanno contribuito al successo di questo personaggio numerosi sceneggiatori e disegnatori. Tra i primi vogliamo ricordare almeno Patricia Martinelli, Alfredo Castelli•, Alberto Ongaro e Angelo Saccarello. Ai disegni si sono invece succeduti Enzo Facciolo (che ha imposto il suo stile, realizzando per oltre dieci anni la serie), Sergio Zaniboni• (che ha dato più grinta e temperamento al personaggio), Giorgio Montorio, Franco Paludetti e molti altri ancora.
Anche Diabolik, come molti personaggi di successo del mondo dei fumetti, ha dato origine a un vastissimo merchandising, vale a dire a numerosissime utilizzazioni commerciali oltre a quelle editoriali - magliette, pupazzi portachiave, ciondoli metallici, numerosissimi autoadesivi, calendari, manifesti e così via - mentre non ha avuto molto fortuna sullo schermo. Nel 1968, dopo un reclamizzato ma mai realizzato film con Alain Delon, Mario Bava dirige *Diabolik*, interpretato da John Philip Law nel ruolo del genio del crimine e da Marisa Mell in quello di Eva Kant. Il film - che ci presenta un personaggio un po' diverso da quello dei fumetti, più vicino ad Arsenio Lupin e a James Bond•, con un rifugio fantascientifico dotato di apparecchiature ultramoderne - aveva un finale "aperto": Diabolik, imprigionato da una colata d'oro, strizza l'occhio al pubblico, preannunciando tacitamente il proprio ritorno. Ma questo film si è rivelato un insuccesso e quindi non c'è stato nessun seguito.

• DICK BOS

Detective privato duro e grintoso, con una certa inclinazione a farsi giustizia da sé, Dick Bos è stato creato nel 1940 dall'olandese Alfred Mazure ed è inizialmente protagonista di storie molto realistiche, anche se in un secondo momento i toni si ammorbidiranno non poco. Durante l'occupazione tedesca una casa editrice di Berlino propone all'autore di stampare un milione di copie di ogni avventura di questo personaggio purché accetti di trasformarlo in una spia nazista. Mazure rifiuta e la serie viene subito interrotta per riprendere alla fine della Seconda guerra mondiale con una ristampa cronologica.
Negli anni Cinquanta Dick Bos è stato protagonista anche di numerosi *beeldroman*, romanzi illustrati molto in voga in quel periodo in Olanda.

• DICK FULMINE

Creato nel 1938 dal giornalista sportivo Vincenzo Baggioli e dal disegnatore Carlo Cossio•, che si era ispirato al celebre pugile Primo Carnera, Dick Fulmine è stato a lungo popolarissimo in Italia pur essendo protagonista di storie un po' grossolane e nazionaliste. Presentato ai lettori come «il grande poliziotto italo-americano terrore dei gangster», agiva come agente in borghese della polizia di un'improbabile Chicago e combatteva soprattutto contro delinquenti ebrei, neri e sudamericani, spesso per difendere connazionali in difficoltà.
In seguito alla sua crescente popolarità ci furono numerosi interventi da parte del MinCulPop, il Ministero della Cultura Popolare, affinché gli autori gli togliessero il caratteristico maglione a collo alto (troppo "americano") e lo facessero più bello, eliminando la mascella eccessivamente quadrata. Così,nella storia *La bottega del cinese*, pubblicata il 20 gennaio del 1942, Dick Fulmine subiva un incidente automobilistico e doveva sottoporsi a un'operazione di plastica facciale!

• DICKIE DARE

Dotato di una grandissima fantasia, Dickie Dare è un ragazzino che non riesce a leggere un libro senza immedesimarsi nelle sue avventure. E così lo ritroviamo di volta in volta accanto a Robin Hood, a Robinson Crusoe e a numerosi popolari eroi della letteratura e della storia. Creata nel 1933 da Milton Caniff•, questa serie non piace però al grande pubblico e all'inizio del 1934 l'autore affianca al protagonista l'aitante Dan Flynn, facendo loro vivere avventure più tradizionali.
Questa nuova versione suscita l'interesse del colonnello Patterson, del Chicago Tribune, che propone a Caniff di creare per la sua agenzia una nuova serie avventurosa incentrata su un ragazzino e un adulto. Caniff accetta e dà vita a *Terry and the Pirates*•, lasciando Dickie Dare nelle mani di Coulton Waugh, che lo realizzerà fino alla primavera del 1944 per poi affidarlo alla sua assistente, Mabel Odin Burvik. Continuata in seguito da Frank Matera e successivamente ancora da Coulton Waugh, questa serie è stata soppressa nel 1961.

• DICK'S ADVENTURES IN DREAMLAND

Utilizzando l'artificio del sogno - più alla Dickie Dare• che alla Little Nemo• - il giovane Dick viaggia di volta in volta a ritroso nel tempo vivendo fantastiche avventure accanto ai grandi personaggi della storia statunitense. Nata da una precisa richiesta di William Randolph Hearst, che nel dicembre del 1945 aveva suggerito al direttore del King Features Syndicate di creare una serie «viva e avventurosa sulla storia d'America», questa serie è stata realizzata da Neil O'Keefe su testi di Max Trell ed è apparsa dal gennaio del 1947 all'ottobre del 1956. Nonostante le storie fossero piene di atmosfera e i disegni assai curati, *Dick's Adventures in Dreamland* non ha mai appassionato il grande pubblico per il tono didattico dei vari episodi, che non avevano alcuna correlazione tra loro.

• DICK TRACY

Ripetutamente ferito, colpito con vari oggetti contundenti, picchiato a sangue, quasi accecato con l'acido e chi più ne ha più ne metta, Dick Tracy vive all'insegna del pericolo. Creato da Chester Gould• e apparso per la prima volta l'11 ottobre 1931, questo

In alto:
Dick Fulmine, «il grande poliziotto italo-americano terrore dei gangster».

A destra:
Il giovane Dickie Dare accanto al leggendario Robin Hood.

POLIZIOTTI E INVESTIGATORI PRIVATI

Nell'ottobre 1931 gli Stati Uniti erano in preda a una forte crisi economica iniziata due anni prima con quella che è tristemente nota come "la settimana nera di Wall Street", nella quale milioni di persone persero in pochi giorni tutto il loro denaro. Questo clima di disperata depressione e il proibizionismo avrebbero dato origine in breve tempo al gangsterismo e alla corruzione politica. I giornali erano pieni di notizie di cronaca nera, mentre i gangster diventavano protagonisti di un fortunato filone cinematografico con film come *Little Caesar* (1930) e *Public Enemy* (1931). È in questo momento storico che Chester Gould• crea il primo fumetto poliziesco.
Introdotto nei fumetti dal grintoso Dick Tracy•, il filone poliziesco prende piede nel 1934: il 22 gennaio Alex Raymond• pubblica la prima striscia di Secret Agent X-9• su testi del giallista Dashiell Hammett, il 19 marzo inizia la prima avventura di Red Barry•, il poliziotto dai capelli rossi creato da Will Gould (nessun rapporto di parentela con l'autore di Dick Tracy), mentre il 16 aprile è la volta di *Radio Patrol*•, una serie realizzata da Eddie Sullivan e Charlie Schmidt. Tranne in quest'ultima serie, dove i toni sono tutto sommato piú sfumati, la violenza è sin dall'inizio un elemento preponderante in queste storie. Senza dimenticare che sia Dick Tracy che l'Agente Segreto X-9 hanno scelto questo "mestiere" per vendicare la morte di qualcuno - il primo quella del padre della futura moglie, il secondo quelle della moglie e della figlia - mentre Red Barry sarà addirittura sospeso nel 1940 dall'agenzia che lo distribuiva poiché i dirigenti pensavano che le sue avventure fossero troppo violente e diseducative.
Tra i personaggi nati prima della Seconda guerra mondiale emergono l'Inspector Wade• (una specie di "summa" degli investigatori creati dal giallista inglese Edgar Wallace), Charlie Chan• e lo Spirit• di Will Eisner•, in assoluto uno dei piú interessanti personaggi degli anni Quaranta, l'inglese Buck Ryan e l'italiano Dick Fulmine•, protagonista di storie un po' grossolane e nazionaliste ambientate in un'improbabile Chicago. Senza dimenticare che Batman• è soprattutto un detective e che tra i comic book meritano di essere ricordati ancora almeno The Shadow• e la serie *Crime Does Not Pay*.
Tra gli eroi del dopoguerra eccelle il Rip Kirby• di Raymond, raffinato protagonista di storie avvincenti e credibili, mentre negli anni Cinquanta possiamo segnalare Judge Parker•, Steve Roper e Jeff Cobb•.
Gli anni Sessanta sono caratterizzati dalla nascita di Diabolik• e dal successo dei fumetti neri, un filone nel quale i "cattivi" hanno quasi sempre la meglio, mentre il decennio successivo vedrà l'esordio di nuovi detectives grintosi e pronti a tutto: dal Commissario Spada• a Larry Mannino, da Alack Sinner• a Sam Pezzo•. Senza dimenticare The Punisher•, che conduce una guerra personale contro la malavita da quando moglie e figli sono stati uccisi sotto i suoi occhi. Negli anni Ottanta alcuni autori "scoprono" il passato - Abuli e Bernet• e il loro Torpedo•, un piccolo gangster di origine italiana cresciuto a New York negli anni del proibizionismo, Berardi e Milazzo• e il loro Marvin•, Dal Pra' e Torti• e il loro Jan Karta•, Saudelli• e il suo Porfiri• - mentre altri puntano al "classico", come Nizzi e Trigo con Nick Raider• e Sampayo e Solano Lopez• con Evaristo•.
Anche se finora abbiamo accennato ai piú importanti e popolari eroi del fumetto poliziesco, non bisogna dimenticare che l'elemento "giallo" è uno dei piú diffusi e non è raro trovarlo nelle storie umoristiche o in quelle avventurose, nelle serie western come in quelle fantascientifiche. Tra i personaggi che mescolano abilmente umorismo e avventura in questo genere, bisogna ricordare almeno Mickey Mouse•, il nostro Topolino, abilissimo investigatore dilettante, Alan Ford•, Nick Carter•, Big Sleeping•, Harry Mickson• e Canardo.

A sinistra:
Spirit, il popolare personaggio creato da Will Eisner.

In alto:
il commissario Spada.

Sopra:
pur essendo un animale antropomorfo, Canardo è protagonista di storie molto realistiche.

eroe non è soltanto il capostipite del fumetto poliziesco ma anche il protagonista della prima serie estremamente realistica, quella in cui la violenza si inserisce nel mondo della "letteratura disegnata". Nelle varie indagini è spesso aiutato da numerosi collaboratori (Chief Brandon, il suo diretto superiore, Pat Patton, Sam Catchem, la donna poliziotto Lizz e altri agenti), ma lui ha una grinta e una determinazione notevolmente superiore. Del resto è entrato nella polizia non solo per amore della giustizia quanto per una sorta di vendetta personale, dopo che i gangster hanno assassinato il padre della futura moglie, e non sembra disposto a fermarsi di fronte a nulla pur di catturare gli eccentrici criminali con i quali ha di volta in volta a che fare.
Pur essendosi dedicato anima e corpo alla lotta contro la malavita, Dick Tracy (che negli anni Settanta si è fatto crescere per un breve periodo dei baffetti alla Clark Gable) ha avuto anche un'intensa vita privata. Probabilmente perché questa finiva spesso con l'incrociarsi con quella professionale. Junior, un ragazzo che ha adottato nel 1932, è stato piú volte rapito, come la futura moglie, Tess Trueheart, sposata nel 1949, e la figlia Bonnie Braids, nata due anni dopo.
Può essere curioso notare che, pur trattandosi di una serie molto realistica, nel 1964 Junior ha sposato Moon Maid, una ragazza della Luna dotata di misteriosi poteri. È perlomeno strano che un autore come Gould abbia sentito il bisogno di una simile concessione alla fantascienza. Forse un segno di stanchezza e di crisi in un momento in cui la malavita diventava sempre piú sofisticata e gli scontri a fuoco con la polizia, che avevano fatto la fortuna della serie, diventavano sempre meno numerosi nella vita di tutti i giorni.
Considerato un maestro indiscusso della suspense e del taglio cinematografico delle inquadrature delle vignette e definito il Grosz dei fumetti per lo straordinario talento espressionistico con il quale ha dato vita a una serie pressoché infinita di "cattivi" da opporre di volta in volta al suo poliziotto tutto d'un pezzo, Chester Gould lascia nel 1977 Dick Tracy nelle mani dei suoi assistenti, lo sceneggiatore Max Collins e il disegnatore Dick Fletcher, che alla sua morte sarà sostituito da Dick Locher.
Prima di essere interpretato e diretto da Warren Beatty nel 1990, il ruolo di Dick Tracy è stato sostenuto da Ralph Byrd in quattro film distribuiti nel 1937, nel 1938, nel 1939 e nel 1941 dalla Republic. Nel 1946 la RKO cercò di imporre Morgan Conway nel ruolo del popolare detective, ma gli spettatori richiesero a gran voce Byrd, che l'anno successivo avrebbe interpretato altri due film che non suscitarono però particolari entusiasmi al botteghino. Nel 1944 c'è stato un serial radiofonico della NBC, e nel 1950-1951 l'ABC ha prodotto una serie di telefilm, interpretati sempre da Ralph Byrd. Il film interpretato e diretto da Warren Beatty ha avuto anche una curiosa versione a fumetti, scritta da John Moore e disegnata in modo personalissimo da Kyle Baker, che è stata pubblicata nel nostro paese dalla Glénat Italia.
Ricordiamo infine un fatto curioso: l'eroe creato da Chester Gould è probabilmente l'unico personaggio dei fumetti a essere stato caricaturato a lungo in un'altra striscia. Nel 1948 infatti Al Capp• ha dato vita a Fearless Fosdick•, un poliziotto pasticcione e sfortunato che è una caricatura paradossale e particolarmente azzeccata di Dick Tracy.
Vedi nella pagina accanto il box sul fumetto poliziesco.

A sinistra e in alto:
Dick Tracy, capostipite del fumetto poliziesco.

Sopra, a destra:
copertina di un albo di Diego Valor, già protagonista di una popolare serie radiofonica spagnola.

• DIEGO VALOR

Nato nell'ottobre del 1953 come protagonista di una serie radiofonica che si ispirava all'inglese Dan Dare•, Diego Valor, uno spagnolo nato nel 2000, perde ben presto qualsiasi riferimento all'eroe di Marcus Morris e Frank Hampson. Incentrato sulle mille avventure di un coraggioso e cavalleresco comandante delle forze interplanetarie terrestri, impegnate in una lunga lotta contro una razza aliena che vuole conquistare la Terra, questo programma verrà interrotto nel giugno del 1958, dopo ben 1200 trasmissioni, ma già da quattro anni le sue avventure, scritte da Enrique Jarnés Bergua e disegnate da Adolfo Buylla e Branlio Rodriguez, erano pubblicate in un albo di grande successo. Questo personaggio è diventato in seguito anche protagonista di una commedia e di una serie di telefilm.

• DINGLE, ADRIAN

Nato nel 1912 nel Galles ed emigrato in Canada all'età di tre anni con la famiglia, Adrian Dingle lascia l'impiego presso una compagnia di assicurazioni per dedicarsi alla pittura e incomincia a lavorare nella pubblicità per guadagnarsi da vivere. Nel 1941 dà vita a Nelvana•, un'affascinante eroina che riceve fantastici poteri addirittura dall'Aurora Boreale. Seguiranno numerosi altri eroi tra i quali meritano di essere ricordati almeno The Penguin (che combatteva i criminali in frac e con una maschera da pinguino), *The Sign of Freedom* (una serie incentrata su un coraggioso pilota dell'aviazione canadese) e l'investigatore privato Nils Grant.
Alla fine della Seconda guerra mondiale, quando finisce l'embargo del governo canadese ai fumetti stranieri e i grandi eroi dei comic book statunitensi "riconquistano" il paese, Dingle, che non aveva mai smesso di dipingere, decide di dedicarsi solo alla pittura, affermandosi in seguito come uno dei più famosi paesaggisti canadesi. Adrian Dingle è morto nel 1974.

• DIRKS, RUDOLPH

Nato nel 1877 a Heinde, in Germania, Rudolph Dirks si trasferisce negli Stati Uniti all'età di sette anni con la famiglia e nel 1894 vende le sue prime vignette a "Life". Nel 1897 è assunto al "New York Journal" di Hearst e alla fine dell'anno, ispirandosi a Max und Moritz• di Wilhelm Busch, dà vita a The Katzenjammer Kids• (i nostri Bibì e Bibò), per cui può essere giustamente considerato uno dei padri fondatori del fumetto statunitense.
Nel 1912, quando Dirks decide di fare un lungo viaggio in Europa, l'editore fa continuare la serie da Harold Knerr•. Al suo ritorno, l'autore riprende come se niente fosse a disegnare i propri personaggi su un giornale concorrente, il "New York World" di Pulitzer; esattamente il contrario di quanto era accaduto qualche anno prima con Yellow Kid•. Richiesto di un giudizio, un tribunale stabilì che la doppia produzione, con gli stessi personaggi, avrebbe potuto coesistere sui giornali dei due gruppi editoriali purché Dirks mutasse il titolo della sua nuova serie, che si trasformerà in *The Captain and the Kids.*
Oltre ai fumetti, Dirks si è sempre dedicato alla pittura e all'incisione e nel 1958 abbandona *The Captain and the Kids*, affidandone la realizzazione al figlio John. Rudolph Dirks è morto nel 1968.

• DISNEY, WALT

Nato il 5 dicembre 1901 in un quartiere periferico di Chicago, Walt Disney trova lavoro in una piccola agenzia di pubblicità di Kansas City alla fine del 1919. Lí conosce Ub Iwerks•, con il quale per un breve periodo dà vita alla Iwerks-Disney Commercial Artists. In seguito produce brevi cortometraggi pubblicitari da proiettare nei cinema e nel maggio 1922 crea la Laugh-O-Grams Films, assumendo Iwerks e altri animatori. Questa società produce prima *Alice's Wonderland*, una serie di cortometraggi nei quali una bambina vera si muoveva tra personaggi animati, e, in seguito, *Oswald the Lucky Rabbit*, un simpatico coniglietto. Sarà proprio in seguito a un cavillo contrattuale riferito a questo personaggio che Disney e Iwerks saranno "costretti" a creare Mickey Mouse•, il popolarissimo Topolino, dal quale sarebbe nato il cosiddetto impero disneyano.
Uomo geniale per intuito poetico e senso degli affari, oltre che attento alle novità della tecnica e alla commercializzazione dei personaggi creati nei suoi "studios", sempre pronto a nuove imprese (dal sonoro al colore, dai lungometraggi a disegni animati a Disneyland), Walt Disney è stato sin dall'inizio abilissimo nel circondarsi dei migliori talenti del settore: tanto per fare soltanto tre nomi, il già ricordato Iwerks, Floyd Gottfredson• e Carl Barks•.
Anche se si è sempre occupato poco di fumetti, limitandosi a scrivere la prima storia di Topolino e a dare di tanto in tanto qualche suggerimento a Gottfredson, Walt Disney, stroncato il 15 dicembre 1966 da un cancro al polmone, ha indubbiamente contribuito a creare un vero universo popolato da personaggi popolarissimi in tutto il mondo come il già ricordato Topolino, Donald Duck• (Paperino) e Uncle Scrooge• (Paperon de' Paperoni).

♦ DI-13

Coraggioso, affascinante, molto sicuro di sé e in grado di cavarsela anche nelle situazioni più difficili, DI-13 è un agente del Detective Bureau of Investigation. Creato nel 1947 dallo sceneggiatore Damy Velásquez e dal disegnatore Jesse Santos, questo personaggio è molto simile al James Bond• di Ian Fleming (anche se non bisogna dimenticare che l'Agente 007 con licenza di uccidere nascerà soltanto nel gennaio 1952) ed è stato assai popolare nelle Filippine, dove le sue avventure sono continuate sino all'inizio degli anni Sessanta.

• DITKO, STEVE

Nato il 2 novembre 1927 a Johnstown, in Pennsylvania, Steve Ditko frequenta la Cartoonists and Illustrators School e sin dal 1953 collabora con varie case editrici disegnando storie avventurose e dell'orrore. Nel 1956 inizia a collaborare con la Atlas, la fu-

A sinistra:
Rudolph Dirks ritrattosi insieme ai suoi popolarissimi personaggi.

In alto:
Walt Disney in un ritratto di Howard Sanden.

tura Marvel, disegnando storie fantastiche e di fantascienza e dando vita nel 1962, su testi di Stan Lee•, a Spider-Man•, uno dei più famosi dei cosiddetti supereroi con superproblemi. L'anno successivo crea graficamente il Doctor Strange•, ma nel 1966 lascia la Marvel in seguito ad alcuni contrasti con Stan Lee. Crea due supereroi per la Charlton, Blue Beetle e Captain Atom, una suggestiva storia sull'eterna lotta tra il Bene e il Male, *The Question* per "Mysterious Suspense" e collabora con la DC Comics realizzando *The Hawk and the Dove* e The Creeper•, due serie che non hanno avuto il successo che avrebbero meritato. Nel 1979 è tornato alla Marvel, succedendo a Jack Kirby• nella realizzazione di Machine Man, dando vita a Captain Universe con Bill Mantlo e firmando alcuni episodi di Rom e di Speedball.

• DIXIE DUGAN

Protagonista di un fortunato romanzo sul mondo dello spettacolo, *Show Girl*, scritto all'inizio degli anni Venti da Joseph Patrick McEvoy e illustrato da John Striebel, più volte ristampato, Dixie Dugan ispira una commedia musicale, un film interpretato da Alice White e un fumetto, realizzato dagli stessi McEvoy e Striebel a partire dall'ottobre 1929. *Show Girl* era ambientato a Hollywood e ogni tanto vi facevano capolino attrici e attori famosi, ma non riusciva a conquistare il grande pubblico del fumetto. Tanto che a metà degli anni Trenta la serie viene ribattezzata con il nome della protagonista, che si trasforma in una tipica ragazza della media borghesia alle prese con i problemi della vita di tutti i giorni. Nel 1943 questa eroina è stata portata sullo schermo dall'attrice Lois Andrews in un film della 20th Century Fox.

• DIXON, JOHN

Nato nel 1929 a Newcastle, nel Nuovo Galles del Sud (Australia), John Dixon si trasferisce a Sydney alla fine del 1945 con lo scopo di disegnare fumetti. Grande appassionato di aeroplani, l'anno successivo dà vita al pilota Tim Valour, che sarà protagonista di oltre centocinquanta avventure e lo terrà impegnato per una dozzina d'anni.

Contemporaneamente realizza personaggi più effimeri, come i supereroi Catman e Captain Strato, e una serie di guerra, *The Phantom Commando*, elaborando uno stile che ricorda non poco quello del Raymond• di Rip Kirby•.
Nel giugno del 1959 prende il via sul supplemento domenicale del quotidiano "Sydney Sun Herald" la sua serie più famosa a livello internazionale, Air Hawk•, incentrata su un servizio medico aereo d'emergenza sempre pronto a portare soccorso nelle zone più selvagge e remote del continente australiano. A partire dal 1963 Dixon realizza anche le strisce quotidiane di questa popolarissima serie, una delle poche conosciute anche all'estero tra quelle realizzate in Australia.

• DOC SAVAGE

Creato da Lester Dent, che firmava con lo pseudonimo di Kenneth Robeson, e in seguito continuato da altri autori, Clark Savage jr., noto come Doc Savage, l'uomo di bronzo, è stato protagonista di ben 181 romanzi popolari, di livello molto discontinuo e ottimamente illustrati da Edd Cartier, pubblicati con grande successo negli Stati Uniti dal 1933 al 1949 sul "Doc Savage Magazine".
Addestrato fin da bambino alla cura del proprio corpo e della propria mente, pur senza possedere alcun particolare superpotere, questo personaggio diventa una specie di supereroe fortissimo e intelligentissimo che in compagnia di cinque singolari amici - l'erculeo chimico Monk, l'elegante avvocato Ham, l'ingegnare Renny, l'archeologo Johnny e il fisico Long Tom, che lo aiutano nelle sue imprese e non si tirano certo indietro quando si tratta di menar le mani - combatte contro criminali di tutti i tipi e scienziati pazzi che vogliono conquistare la Terra.
Protagonista di un lungo serial radiofonico nella seconda metà degli anni Trenta, Doc Savage è approdato per la prima volta ai fumetti nel marzo del 1940 sulle pagine di "The Shadow" in una versione che non reggeva al confronto con le illustrazioni di Edd Cartier e che viene interrotta dopo una ventina di avventure.
Nel 1966 Jack Sparling realizza per la Gold Key un albo che non avrà alcun seguito e bisogna aspettare fino agli anni Settanta, quando Michael Anderson dirige Roy Ely (che aveva già interpretato Tarzan• in una serie di telefilm) in *Doc Savage, the Man of Bronze* e la Marvel ne trae un fumetto affidando poi a Steve Englehart e a Garner Fox il compito di continuare la serie riprendendo temi, personaggi e atmosfere dei romanzi originali in una nuova serie di avventure disegnate da Ross Andru. Nonostante si tratti decisamente della miglior versione a fumetti di questo personaggio, la serie è stata interrotta dopo solo otto numeri per essere brevemente ripresa alla fine degli anni Ottanta, sempre dalla Marvel, dallo sceneggiatore Dennis O'Neil e dai disegnatori Adam e Andy Kubert.

• DOCTEUR JUSTICE

Il dottor Benjamin Justice fa parte dell'Organizzazione mondiale della sanità, un'agenzia specializzata dell'ONU fondata nel 1948 allo scopo di promuovere la coopera-

In alto:
protagonista di 181 romanzi e di un lungo serial radiofonico, Doc Savage è approdato ai fumetti nel 1940.

A destra:
membro dell'Organizzazione mondiale della sanità, Docteur Justice è sempre in giro per il mondo.

zione internazionale nel settore della sanità pubblica, con sede a Ginevra e vari uffici regionali. Continuamente in giro per il mondo, spesso in compagnia dell'altrettanto deciso giornalista Rosselin Elder du Bossonec, detto Ross, questo personaggio, creato nel 1971 da Jean Ollivier e dal disegnatore Raphael Marcello, non è soltanto un ottimo medico ma anche un abile karateka e non esita a gettarsi nella mischia ogni volta che se ne presenta la necessità.

♦ DOCTOR KILDARE

Giovane interno del Blair General Hospital, il dottor James Kildare, creato nel 1937 dal romanziere Max Brand, è stato reso popolare da una quindicina di film girati negli Stati Uniti dal 1937 al 1947 – interpretati da Lew Ayres (e in seguito da altri attori) e da Lionel Barrymore nel ruolo dell'anziano ed eccentrico dottor Leonard Gillespie, che lo guida con i suoi consigli frenandone l'iniziale ambizione – e da una lunga serie di telefilm trasmessi dal settembre 1961 all'agosto

1966 e interpretati da Richard Chamberlain e Raymond Massey.

È proprio ispirandosi a questa serie di telefilm che nasce la versione a fumetti realizzata a partire dall'ottobre 1962 da Ken Bald per il King Features Syndicate. Tanto che l'autore ripropone fedelmente i volti di Chamberlain, di Massey e degli altri attori in storie dove, come nei telefilm, i casi medici e personali dei pazienti si intrecciano spesso con elementi giallo-rosa.

♦ EL DOCTOR MERENGUE

Ricco signore di mezza età, sicuro di sé e della propria posizione sociale, il dottor Merengue è incapace di alzare la voce e non dice mai davvero quello che pensa, anche quando vorrebbe reagire a un torto o dare una rispostaccia. Questi comportamenti sono comunque affidati a un suo alter-ego maleducato, grossolano e volgarotto, una sorta di ectoplasma invisibile a tutti (naturalmente tranne che ai lettori), che rappresenta il suo vero io e si prende di volta in volta tutte quelle libertà che lui non oserebbe mai prendersi.

Questo originale personaggio è stato creato nel 1942 dall'argentino Guillermo Divito, noto soprattutto per le sue splendide ragazze prosperose, dalle gambe lunghe, la vita stretta e le pose provocanti, le famose Chicas, protagoniste negli anni Trenta e Quaranta di una lunga serie di vignette sexy, comunque sempre tenute nei limiti del lecito.

♦ DOCTOR MERLING

Creato nel 1970 dal danese Knud V. Larsen, Doctor Merling è un illusionista che gira per l'Europa nella seconda metà del secolo scorso. Le storie sono piene di fantasmi e di mostri, di magia e di incontri e scontri con il mondo dell'occulto, ma la maggiore originalità di questo fumetto è data dalla realizzazione grafica, connotata dall'inserimento di incisioni e illustrazioni, prese da pubblicazioni dell'Ottocento, che contribuiscono non poco a dare alla serie un certo fascino d'epoca. Può essere curioso ricordare che lo stesso Larsen ha incominciato a interessarsi ai trucchi sin da bambino e si è esibito a lungo come mago in giro per l'Europa.

♦ DOCTOR STRANGE

Il dottor Stephen Strange è un chirurgo avido e ambizioso, interessato soltanto al successo e alla ricchezza. Costretto a rinunciare a operare in seguito a un incidente d'auto, l'uomo si lascia andare, distruggendosi nel corpo e nello spirito, finché giunge al rifugio nell'Himalaya dell'Antico, saggio depositario della magia bianca, e ne diviene l'allievo prediletto. Appresi tutti i segreti della magia bianca e nera, Doctor Strange, ora noto anche come Signore delle Arti Mistiche, torna a New York e diventa protagonista di incredibili avventure contro le forze del male combattendo contro terribili avversari come il Barone Mordo, anch'egli un tempo allievo dell'Antico, e il demoniaco Dormammu.

Creato nel 1963 da Stan Lee• e dal disegnatore Steve Ditko•, questo personaggio è stato in seguito continuato da numerosi autori, tra i quali bisogna almeno ricordare gli sceneggiatori Roy Thomas• e Steve Englehart e i disegnatori Gene Colan e Marie Severin. Dal dicembre 1971 Dr. Strange fa parte, insieme a Hulk• e a Sub-Mariner•, dei *Defenders*, i difensori, un gruppo al quale in seguito si aggregheranno altri supereroi dell'universo Marvel.

♦ DONALD DUCK

Nevrotico e permaloso, collerico e maldestro, ma anche mai disposto ad arrendersi di fronte alle avversità, questo personaggio, proprio perché racchiude in sé debolezze e difetti di tutti noi, è forse il piú vero, il piú umano e il piú credibile degli eroi disneyani. Apparso per la prima volta in un cortometraggio del 1934, Donald Duck, il nostro Paperino, ha fatto qualche anno di gavetta – "lavorando" accanto al già famosissimo Mickey Mouse•, sia nel cinema che nei fumetti – prima di diventare una stella di prima grandezza come protagonista di strisce quotidiane (1938) e di tavole domenicali (1939) (realizzate da Bob Karp e Al Talia-

In alto:
Doctor Strange, l'affascinante Signore delle Arti Mistiche.

Sopra:
il Doctor Kildare, giovane interno in un grande ospedale.

Pagina a fronte, in basso:
l'evoluzione grafica di Paperino in un disegno di Marco Rota.

ferro) e di una propria serie di disegni animati.
Popolarissimo durante la Seconda guerra mondiale - tanto che Walt Disney• lo mise addirittura a disposizione del Ministero del Tesoro per convincere la gente a contribuire al prestito di guerra! - Paperino non sarebbe forse diventato il grande personaggio che tutti noi conosciamo se all'inizio degli anni Quaranta non fosse stato preso in consegna da Carl Barks•, che se ne è occupato dal 1942 al 1967 per i comic book statunitensi, caratterizzandolo sempre di più e sfruttandone al massimo la versatilità oltre che facendogli vivere centinaia di brevi storie ricchissime di trovate umoristiche e decine di lunghe avventure ai quattro angoli del mondo. Barks ha infatti dato vita a un personaggio a tutto tondo, modellandolo un po' a propria immagine e somiglianza e mettendo dentro nelle storie molte delle sue esperienze e moltissimi dei suoi sogni, delle sue simpatie e delle sue antipatie.
Anche se, come dicevamo, questo personaggio non sarebbe forse diventato il grande eroe che tutti noi conosciamo se non avesse trovato sulla sua strada Carl Barks, è comunque curioso il fatto che nel 1937, mentre negli Stati Uniti nessuno aveva ancora pensato a lui come protagonista di lunghe storie umoristico-avventurose, Paperino è stato "scoperto" e lanciato in tale ruolo da Federico Pedrocchi•, allora direttore artistico di "Topolino"•, come "stella" di un nuovo settimanale intitolato al suo nome.
La Mondadori, che dall'agosto 1935 pubblicava in esclusiva i fumetti disneyani, inviò alla Disney alcune tavole della prima storia realizzata da Pedrocchi, *Paolino Paperino e il mistero di Marte*, chiedendo di poter utilizzare i loro personaggi in storie scritte e disegnate in Italia. L'autorizzazione, subito concessa, avrebbe gettato le basi di una produzione italiana ancora oggi considerata tra le migliori del mondo.

• DON FULGENCIO

Creato nel 1932 dall'argentino Lino Palacio•, Don Fulgencio è un signore di mezza

età che, nonostante l'apparente seriosità, non appena può si comporta come un bambino facendo scherzi di tutti i tipi ai suoi colleghi d'ufficio. Personaggio popolarissimo (nel periodo di maggior splendore è apparso contemporaneamente su numerosi quotidiani sudamericani e anche, secondo quanto afferma Marcelo Ravoni, negli Stati Uniti e in Giappone), Don Fulgencio è stato portato sullo schermo dall'attore Enrique Serrano e ha dato il proprio nome a una rivista edita per quasi due anni dallo stesso Palacio a metà degli anni Quaranta.

• DON WINSLOW OF THE NAVY

Nato nel 1934 per popolarizzare la Marina presso il grande pubblico - tanto che sin dall'inizio gli autori dedicano l'ultima vignetta di ogni tavola domenicale a magnificare quell'arma e a segnalare i vantaggi dei marinai, dai confort igienici alla ridotta affrancatura postale - Don Winslow è stato creato da Frank V. Martinek, giornalista e romanziere, ufficiale di Marina durante la Prima guerra mondiale nonché esperto di controspionaggio, dopo un colloquio con l'ammiraglio Watson T. Cluverius, che gli espose le difficoltà sempre maggiori che l'arma incontrava nel reclutamento. Secondo altre fonti, invece, sarebbero stati addirittura gli ufficiali dello staff di Cluverius a fornire spunti e trame per quel fumetto, disegnato inizialmente da Leon A. Beroth, e a indurre il Bell Syndicate a promuoverne la distribuzione.
Dopo aver combattuto contro contrabbandieri e pittoreschi tiranni sudamericani, nel periodo immediatamente precedente l'entrata in guerra degli Stati Uniti, Martinek non solo sviluppò tutti i temi comuni del patriottismo, inculcando il timore che il nemico potesse giungere sino al cuore del paese, ma promosse addirittura la collaborazione di tutti i cittadini nella serrata lotta contro i nemici della patria. Approfittando della propria esperienza nel controspionaggio (o degli spunti fornitigli dallo staff dell'ammiraglio Cluverius), Martinek lanciò infatti il suo eroe in tutta una serie di avventure talmente realistiche che provocarono più volte l'intervento delle autorità militari, preoccupate che il fumetto potesse fornire, seppur indirettamente, importanti informazioni al nemico circa i metodi del servizio segreto statunitense.

Finita la guerra, le storie di Don Winslow persero buona parte della loro carica iniziale e continuarono stancamente per una decina d'anni, disegnate prima da Ken Ernst e poi da John Jordan.

• DOONESBURY

Anche se all'inizio era uno studente universitario un po' imbranato, bruttino e complessato, che non riusciva mai a combinare nulla con le ragazze né a imporsi con gli amici, essendo protagonista di una serie *in progress* (nella quale, cioè, il tempo passa

In alto:
Don Fulgencio, un serioso signore di mezza età che si comporta come un bambino.

Sopra:
Don Winslow fu creato per rendere popolare la Marina presso il grande pubblico.

anche per i vari personaggi), Doonesbury è oggi alle prese con i problemi concreti della vita di tutti i giorni, anche se gli attacchi alle istituzioni e i temi del dissenso e della contestazione a certe scelte della politica statunitense sono sempre esposti esplicitamente. Esplicitamente, ma non sempre del tutto comprensibili ai lettori italiani. Tanto che questa serie è praticamente l'unica periodicamente introdotta e commentata sulle pagine di "Linus"•.
Creata nel 1968, quando Garry B. Trudeau era ancora studente all'università di Yale, e apparsa inizialmente con il nome di *Bull Tales* su giornali studenteschi come lo "Yale Record" e lo "Yale Daily News" prima di essere ribattezzata Doonesbury per essere distribuita su scala nazionale e internazionale, a partire dal 26 ottobre 1970, dall'Universal Press Syndicate, questa serie è subito piaciuto molto, soprattutto ai giovani, perché era realizzata da uno di loro. Oggi appare su oltre cinquecento quotidiani negli Stati Uniti e le varie raccolte antologiche sono veri e propri best seller.
Proclamato dal prestigioso "Washington Post", uno dei quotidiani che pubblica negli Stati Uniti le strisce e le tavole di Doonesbury, «l'autore di fumetti più giovane e di maggiore successo fra quelli della *nouvelle vague*», il geniale Garry B. Trudeau ha vinto nel 1975 il premio Pulitzer per i fumetti.

• DORAEMON

Doraemon è un giocattolo fabbricato nel ventitreesimo secolo: un gatto robot celeste e bianco che vola grazie a una piccola elica che gli sbuca sulla testa. Ha un amico, un ragazzino con gli occhiali di nome Nobita, e assieme vanno in giro nello spazio e nel tempo.
Il personaggio è stato creato nel 1970 da Fujio Fujiko, pseudonimo sotto il quale si celano due autori, Hiroshi Fujimoto e Motoo Abiko. Gli albi a fumetti sono pubblicati dalla Tentomusi e la serie ha battuto tutti i record di popolarità in Giappone ed è conosciutissima in tutto il Sud-Est asiatico, dove ha dato origine a un'incredibile mole di merchandising. Noto anche in Italia grazie alla trasposizione animata in numerosissimi episodi, Doraemon deve probabilmente il suo successo alla felice caratterizzazione grafica: una testona rotonda, tagliata da un'enorme bocca, nella quale spiccano grandi occhi altrettanto tondi. Un campanello al collo e una sorta di marsupio sul ventre bianco completano la raffigurazione del personaggio.

• IL DOTTOR FAUST

La leggenda di Faust, l'uomo che ha venduto la propria anima al diavolo, è stata raccontata da vari narratori, da Marlowe a Goethe a Mann. La storia di quest'uomo tormentato è stata adattata nel 1939 dallo sceneggiatore Federico Pedrocchi• e magistralmente illustrata da Gustavo Rosso, in arte Gustavino. Dopo aver realizzato le prime tavole, pubblicate sull'"Audace", Gustavino si ammala e la sceneggiatura sarà ripresa soltanto due anni dopo da Rino Albertarelli• per essere pubblicata su "Topolino"•.
Può essere curioso ricordare che proprio su "Topolino" Carlo Chendi e Luciano Bottaro• pubblicheranno nel 1958 *Il doctor Paperus*, un'ottima storia sulla leggenda di Faust "interpretata" dai personaggi disneyani.

• IL DOTTOR FRED

Simpatica parodia del padre della psicanalisi, il dottor Fred assomiglia all'attore Groucho Marx ed è proprio come *non* dovrebbe essere uno psicanalista. Del tutto impreparato dal punto di vista scientifico (potrebbe anche non essersi neppure mai laureato), questo personaggio è interessato soprattutto alle finanze dei suoi pazienti, tanto che nei casi di doppia personalità pretende sempre un doppio onorario!
Creato nel 1974 dal brasiliano Miguel Paiva, che in quel periodo viveva in Italia, il dottor Fred è stato pubblicato su "Il Mago"•.

• IL DOTTOR RIGOLO

Emanuele Pirella e Tullio Pericoli avevano esordito nel 1972 sulle pagine di "Linus"• con la serie *Identikit di illustri conosciuti*, ritratti spiritosi e spesso impietosi di vari importanti personaggi della realtà italiana: dal grande chirurgo al professore universitario, dal generale al direttore di un importante quotidiano. In seguito, volendo trasformare uno dei tanti "illustri conosciuti" nel protagonista di una serie incentrata su una cronaca ironica e graffiante di certe vicende tipicamente italiane, decisero di puntare sul dottor Piergiorgio Rigolo, servile e indeciso direttore di un grande quotidiano-tipo, sempre in attesa di ordini dalla proprietà e dai politici.
La scelta non poteva essere più felice. Soprattutto perché consentiva agli autori di intervenire di volta in volta su avvenimenti

In alto:
Doonesbury, un personaggio alle prese con i problemi concreti di tutti i giorni.

A sinistra:
l'inetto dottor Rigolo, servile e indeciso direttore di un grande quotidiano.

piccoli e grandi da un osservatorio privilegiato, quello di un importante quotidiano, che dovrebbe sempre spiegare ai suoi lettori quello che sta succedendo in campo politico ed economico.
E non sempre lo fa, come quello diretto dal dottor Rigolo, debole con i forti e forte con i deboli oltre che sempre timoroso di prendere quasiasi decisione, non sapendo mai bene come potrebbe essere giudicata dalla proprietà. Nelle storie di questa serie, che hanno commentato a caldo alcuni importanti momenti della politica italiana, hanno spesso fatto capolino personaggi reali come Agnelli e Fanfani, Andreotti e Berlinguer.

♦ DRACULA

Concepito nel 1897 dal romanziere irlandese Bram Stoker e reso famoso da numerose versioni cinematografiche, il malvagio conte Dracula, vampiro perennemente assetato di sangue, è stato protagonista di numerose storie a fumetti. Tra queste meritano di essere ricordate quella dello spagnolo Fernando Fernandez, quella in bianco e nero di Guido Crepax•, quella realizzata nel 1972 da Gene Colan su testi di Marv Wolfman per la statunitense Marvel, e infine il grottesco Dracula realizzato da Alberto Breccia• nella seconda metà degli anni Ottanta e pubblicato in Italia sulle pagine di "Comic Art"•. Tra le versioni parodistiche segnaliamo il curioso Count Duckula•, un papero vampiro vegetariano nato nel 1988 negli Stati Uniti.

♦ DRACURELLA

Figlia adottiva del conte Dracula e cresciuta insieme a mostri di ogni tipo, la dolce e ingenua Dracurella abbandona la Transilvania per andarsene in giro per il mondo. Dopo aver incontrato il mostro di Frankenstein•, l'Uomo lupo, l'Uomo invisibile e il dottor Jekyll, che per lei sono persone come tutte le altre, vive una strana storia d'amore con un drago buono come il pane che non le fa mancare nulla e asseconda ogni suo capriccio. Creata nel 1973 dallo spagnolo Julio Ribera, questa simpatica eroina è stata pubblicata a lungo sulle pagine di "Pilote"•.

♦ DRAGO

Realizzato nel 1945 da Burne Hogarth•, che aveva momentaneamente abbandonato le tavole di Tarzan•, Drago è un gaucho argentino alle prese con la perfida Tosca e con il barone nazista Zodiac, che vuole addirittura distruggere il mondo. Durato poco più di un anno, questo personaggio è giudicato da alcuni il capolavoro di Hogarth e la massima espressione della sua arte, mentre per altri è esageratamente barocco.

♦ DRUILLET, PHILIPPE

Nato il 28 giugno 1944 a Tolosa, Philippe Druillet trascorre l'infanzia in Spagna e rientra in Francia nel 1952, alla morte del padre. Appassionato di fumetti e di fantascienza, dopo gli studi liceali fa il fotografo e disegna per diletto personale. Debutta nel mondo dei fumetti nel 1966 col volume *Le Mystère des Abîmes*, pubblicato da Eric Losfeld, dove appare per la prima volta Lone Sloane•, personaggio che in seguito riprenderà sulle pagine di "Pilote"•. Nel 1973 pubblica l'ardito Vuzz su "Phénix"• e l'anno successivo è tra i fondatori di "Métal Hurlant"•, dove pubblica storie sempre più raffinate dal punto di vista grafico che culmineranno in *Salambò*, una trilogia ispirata all'omonimo romanzo di Flaubert che uscirà su "Pilote" nel 1980. Artista eclettico, Druillet ha sempre alternato ai fumetti non solo l'illustrazione e la pittura, ma anche disegni per la moda, incisioni e sculture, come dimostra un interessante volume antolologico dedicatogli da Dargaud nel 1988.

♦ DRUUNA

Creata da Paolo Eleuteri-Serpieri• per il mercato francese e apparsa nel 1985 sulle pagine di "Pilote"•, l'affascinante e seducente Druuna vive in un futuro sconvolto da terribili mutazioni genetiche e solo alla fine della sua prima avventura, *Morbus gravis*, si scoprirà che questo mondo è in realtà una gigantesca astronave-asteroide controllata da un computer.

♦ DUMB DORA

Realizzata nel 1925 da Chic Young•, che qualche anno dopo avrebbe dato vita a Blondie•, Dora Bell, soprannominata Dumb Dora, è una brunetta sempre impegnata a flirtare con i ragazzi, ad andare in giro per negozi e a passare da una festa all'altra. Allegra e spensierata, sembra un po' svampita,

In alto:
Dracula, il principe dei vampiri, nella versione di Gene Colan.

A sinistra:
Drago, il gaucho argentino creato da Burne Hogarth.

Sopra:
l'affascinante e seducente Druuna.

ma in realtà ha la testa sul collo e riesce a non mettersi mai troppo nei guai. Nell'aprile del 1930 la serie passa a Paul Fung e due anni dopo viene affidata a Bill Dwyer, che se ne occuperà - inizialmente aiutato da Milton Caniff•, prima della nascita di Dickie Dare• - fino alla metà degli anni Trenta, quando l'agenzia che la distribuiva decide di cessarne la produzione.

Sopra:
Durango, un pistolero solitario dalla parte della legge.

In alto:
Dumb Dora, una ragazza con la testa sul collo.

• DURANGO

Con un cappello perennemente calato sugli occhi, un lungo mantello e guanti senza dita per sparare senza perdere tempo, Durango è un pistolero solitario che vaga senza meta tra città e villaggi del West. Creato nel 1981 da Yves Swolfs per un piccolo editore belga e in seguito pubblicato da Dargaud, questo personaggio è stato ispirato dal cacciatore di taglie interpretato da Jean-Louis Trintignant nel film *Il grande silenzio*, un western italiano diretto nel 1963 da Sergio Corbucci, e ha inizialmente una vaga somiglianza proprio con l'attore francese.

È dalla parte della legge ma, come spesso capita a tanti altri eroi del cinema e del fumetto western, la "sua" legge non sempre coincide con quella ufficiale. Durango è un tipo che parla poco, spara con destrezza e non ama la violenza, anche se poi non esita a ricorrere alle maniere forti tutte le volte che se ne presenta l'occasione. Le storie riprendono situazioni, temi e personaggi tipici del cosiddetto spaghetti western di Sergio Leone e dei suoi numerosissimi epigoni.

• DYLAN DOG

Creato nel 1986 dallo sceneggiatore Tiziano Sclavi• e da Claudio Villa• (anche se la prima storia pubblicata è stata disegnata da Angelo Stano), Dylan Dog, noto anche come l'indagatore dell'incubo, è un detective molto particolare che ha a che fare con splendide fanciulle e con mostri e mostriciattoli di ogni tipo. Vive e lavora a Londra, con il suo assistente Groucho, che assomiglia a Groucho Marx e passa la maggior parte del tempo a dire battute incredibili, e lavora spesso in stretto contatto con l'ispettore Bloch, che era il suo "capo" quando lui era ancora un poliziotto. Ha il volto dell'attore Rupert Everett, non ama viaggiare in aereo, suona il clarinetto e lavora da tempo immemorabile al modellino di un galeone spagnolo. Ma non sappiamo praticamente nulla del suo passato né dei motivi che l'hanno spinto a lasciare la polizia per dedicarsi a questa insolita professione.

Ricchissime di riferimenti a film e romanzi dell'orrore (tanto che per i lettori cercare di scoprirli è diventata ormai una sfida abituale) le storie di Dylan Dog (realizzate da vari disegnatori, tra i quali ricordiamo Trigo, Roi, Casertano, Dell'Uomo e la coppia Montanari-Grassani) sono state il maggior successo editoriale italiano della fine degli anni Ottanta. Alcune storie brevi a colori, scritte da Sclavi e disegnate da Corrado Roi, sono apparse su "Comic Art"• a partire dal gennaio 1990, mentre dall'anno successivo è stato creato anche un gioco di ruolo con l'ormai popolarissimo indagatore dell'incubo.

Sopra:
una suggestiva immagine di Dylan Dog, noto anche come l'indagatore dell'incubo.

★ "EAGLE"

Con il Dan Dare• di Marcus Morris e Frank Hampson in copertina, il primo numero di "Eagle" esce in Gran Bretagna il 14 aprile 1950 e ottiene subito un notevole successo presso i lettori, ormai rassegnati alle pubblicazioni in bianco e nero del dopoguerra. Tutto a colori, questo settimanale alterna ai fumetti (Dan Dare, Jeff Arnold•, Raff Regan, *Luck of the Legion*..., quasi tutti in seguito ripresi in Italia sul "Giorno dei Ragazzi"•) rubriche sportive, racconti, articoli di divulgazione scientifica e giochi.
Cessate le pubblicazioni il 26 aprile 1969 con il numero 991, questo settimanale è ricomparsa di nuovo nelle edicole il 27 marzo 1982, in un'edizione piú modesta tenuta a battesimo dal Dan Dare di Gerry Embleton in copertina.

• EEGA BEEWA

Noto semplicemente come Eega Beewa (Eta Beta in Italia) anche se il suo nome completo è Pittisborum Psercy Pystachi Pseter Psersimmon Plummer, questo personaggio è uomo del futuro col corpo filiforme sormontato da un grosso testone. Geniale e imprevedibile, indossa un gonnellino-marsupio apparentemente inesauribile, dal quale tira fuori di tutto.
Profondamente diverso da noi (non possiede sceletro, è allergico al denaro, che gli procura un'incredibile nausea, ed è capace di predire il futuro e di leggere il pensiero, anche se in seguito perderà tali doti), Eega Beewa è stato creato nel settembre del 1947 dallo sceneggiatore Bill Walsh e dal disegnatore Floyd Gottfredson• e per un certo periodo è stato ben piú di un semplice co-protagonista accanto a Mickey Mouse•, il nostro Topolino. Anche se in seguito è stato ripreso da numerosi autori italiani e brasiliani, dopo quasi tre anni Eega è stato eliminato dalle strisce quotidiane. « Avevamo la sensazione di averlo usato troppo a lungo – ha ricordato Gottfredson – e abbiamo deciso di sospenderlo. » Ma in realtà sembra che sia stato soppresso perché stava superando in popolarità lo stesso Topolino.

• EISNER, WILL

Nato il 6 marzo 1917 a New York, William Erwin Eisner pubblica i primi disegni sui giornali scolastici e nel 1936 realizza il primo lavoro professionale, Harry Karry, su "Wow, What a Magazine!". L'anno successivo dà vita con Jerry Iger a uno studio per il quale lavoreranno numerosi autori, tra i quali menzioniamo almeno Bob Kane•, Jack Kirby• e Jules Feiffer•. Sotto gli pseudonimi di Willis Rensif, di Carl Heck e di Will Erwin, Eisner crea vari personaggi, ma il piú famoso è senz'altro The Spirit•, apparso per la prima volta il 2 giugno 1940 su un supplemento domenicale di otto pagine per quotidiani, il "Weekly Comic Book", creato dallo stesso Eisner, che comprendeva un episodio completo di Spirit e una tavola umoristica di Feiffer.
The Spirit è indubbiamente uno dei piú interessanti eroi del pur variopinto mondo dei fumetti, non solo per l'originalità delle storie ma anche per il disegno, a quei tempi davvero rivoluzionario. Con i suoi "tagli" e le sue inquadrature particolari Eisner ha infatti anticipato addirittura un certo linguaggio cinematografico. Per esempio quello proposto da Orson Welles in *Quarto potere*. Richiamato alle armi nel 1942, Eisner affida Spirit ad altri autori – tra i quali possiamo ricordare Jack Kirby•, Joe Simon• e Wallace Wood• – riprendendolo soltanto nel 1946 per abbandonarlo nuovamente nel 1952. All'inizio degli anni Cinquanta Eisner aveva fondato l'American Visual Corporation, lavorando soprattutto per la pubblicità. Alla fine degli anni Sessanta, quando lettori ed editori si interessano ancora a Spirit, Eisner, che intelligentemente non ne aveva mai ceduto i diritti, ripubblica le sue vecchie avventure e realizza nuove storie dell'affascinante detective mascherato. Poi torna a occuparsi di fumetti negli anni Ottanta, realizzando storie senza personaggi fissi, spesso incentrate sull'incomunicabilità oltre che sulla degradazione dei grandi centri urbani.

• ELEKTRA

Creata nel 1981 da Frank Miller• e apparsa in alcune avventure di Daredevil•, la bellis-

A sinistra:
copertina del primo numero del settimanale inglese "Eagle".

Sopra:
Eega Beewa, un uomo del futuro profondamente diverso da noi.

Sopra:
la bellissima e terribile Elektra.

sima e terribile Elektra (che aveva amato Matt Murdock prima che diventasse un supereroe mascherato) è figlia di un diplomatico greco ucciso da alcuni terroristi. Per vendicarne la morte, non esita a trasformarsi in un'assassina professionista. In *Elektra Assassin*, una miniserie di otto albi uscita nel 1986, Miller ne racconterà diffusamente le origini - rinchiusa in un manicomio criminale, riesce a fuggire, massacrando i suoi carcerieri, prima di subire una lobotomia che l'avrebbe ridotta a una specie di vegetale - affidandone la realizzazione grafica a Bill Sienkiewicz•, che utilizzerà una tecnica originale e assai ricercata.

• ELEUTERI-SERPIERI, PAOLO

Nato il 29 febbraio 1944 a Venezia, Paolo Eleuteri-Serpieri si trasferisce giovanissimo a Roma. Completati gli studi di disegno, si occupa per molti anni di pittura (è stato fra l'altro allievo di Renato Guttuso e oggi insegna all'Istituto d'Arte della capitale) prima di approdare ai fumetti nel 1975, disegnando alcune storie per "Lanciostory"•. Grande appassionato del West, dei pellirosse e dei cavalli, collabora alla *Histoire du Far West* della Larousse e in seguito realizza su "Skorpio"• la serie *I grandi miti del West*, raccontando l'atmosfera e gli umori di un mondo che cinema e fumetto affrontano spesso con un eccessivo gusto del folklore.
Indiscusso maestro del fumetto western, nel 1985 Paolo Eleuteri-Serpieri compie una svolta improvvisa realizzando *Morbus gravis*, una storia di fantascienza che ottiene un grande successo, tanto in Italia quanto all'estero, anche per merito delle grazie generosamente esibite della protagonista, l'affascinante e seducente Druuna•.

• ELFQUEST

Questa interessante saga, realizzata nel 1978 dai coniugi Richard e Wendy Pini, fonde abilmente avventura e umorismo raccontando le mille vicissitudini di elfi dalle lunghe orecchie appuntite, i Wolfriders, giunti sulla Terra da un'altra dimensione, che prendono il loro nome dai fedeli lupi che cavalcano quando si recano a caccia o sono impegnati a lottare per la propria sopravvivenza. Cercano solo un posto dove poter vivere in pace, ma sono vittime dell'odio e dell'incomprensione degli uomini. Il coraggioso Cutter e la bella Leetha sono i principali protagonisti di questo fumetto, molto amato dai *fans* del fantastico, che ha conosciuto un grande successo negli Stati Uniti. Sospesa nell'agosto 1984, questa serie è ancora inedita in Italia.

• ELLA CINDERS

Creata nel 1925 da Bill Conselman e dal disegnatore Charlie Plumb, Ella Cinders è una moderna Cenerentola (Cinderella, in inglese) dagli occhi sgranati, il volto ovale e i capelli lisci con la riga in mezzo. Come la protagonista della classica fiaba, deve darsi da fare, dalla mattina alla sera e dalla sera alla mattina, per soddisfare le pretese della matrigna e delle sorellastre. Dolce e ingenua, sogna di entrare nel mondo del cinema e dopo aver superato difficoltà di tutti i tipi riuscirà finalmente ad andare a Hollywood.
Popolarissima sin dal 1926, quando il regista Alfred Green ne trae un film interpretato da Colleen Moore, questa serie ha avuto successo per una decina d'anni grazie anche ad alcune originali iniziative promozionali come l'istituzione di un premio di cinquecento dollari a chi le avesse dato il miglior consiglio su come spenderne un milione.

■ ELLÁS

Sebbene alcuni teorici vedano la nascita del fumetto greco negli antichi vasi e/o in una serie di icone bizantine che raffigurano le vite dei Santi, è solo verso la fine dell'800 che appaiono sulla stampa i primi racconti umoristici a fumetti. Questi hanno un'espansione graduale e negli anni '50 i fumetti creati da disegnatori greci riempiono le pagine di quotidiani e riviste.
Nel 1951 viene avviata l'edizione greca dei "Classici Illustrati" che dovevano comprendere piú di 80 titoli greci, tra cui i migliori prodotti da M. Bostantzoglu (Bost), K. Gramatopulos e V. Rotas (testi).
Negli anni '60, un'ondata di fumetti, che arriva dall'estero, estromette i disegnatori greci ma allo stesso tempo prepara il terreno per nuove produzioni. Una nuova generazione di fumettisti a carattere politico e satirico emerge all'inizio degli anni '70, come Ioannu, Kir, Kalaitzis, e, piú tardi, Stathis, Kalamaras e Ornerakis. "Kolumbra" (1978-79) è la prima rivista di soli fumetti. Sfortunatamente "Kolumbra" e "Mamooth", che la segue, non durano a lungo.

Il 1981 ha visto la pubblicazione di "Babel", la piú influente e duratura delle riviste di fumetti greche. Ristampava i migliori fumetti italiani, francesi, spagnoli e argentini, ma è diventato anche il vivaio in cui si sono sviluppati talenti come Arkas (con le sue allegre vignette), D. Papaioannu, M. Michail, G. Botsos, D. Aidinis (la cui opera "futurista" è stata pubblicata anche su "Frigidaire"•), P. Zervos, E. Tambakeas, Solouo e molti altri.
Nel 1984, un piccolo gruppo lascia "Babel" e inizia la pubblicazione di "Para Pente". A Salonicco, la casa editrice A.S.E. pubblica una serie di album a fumetti, tra cui spicca una serie basata sulle commedie di Aristofane prodotta da T. Apostolides e G. Akokalides.

• ENEMY ACE

Ispirato a un personaggio storico, il pilota tedesco Manfred von Richthofen, noto come Barone Rosso e famoso durante la Pri-

In alto:
il coraggioso Cutter, uno dei principali protagonisti di Elfquest.

Sopra, a destra:
Ella Cinders, una moderna Cenerentola che sogna di sfondare a Hollywood.

ma guerra mondiale per le sue numerosissime vittorie ottenute sui cieli francesi, Eric von Hammer, detto Enemy Ace, l'asso nemico, è una vera e propria macchina per uccidere che i suoi stessi compagni temono e cercano di evitare.
Pubblicato dalla DC Comics nel 1965, pur essendo un "nemico" questo personaggio ha conosciuto un certo successo negli Stati Uniti, soprattutto grazie ai disegni di Joe Kubert•, mentre le storie di Robert Kanigher non erano nulla di eccezionale.

★ "L'ÉPATANT"
Nato nel 1908 come supplemento illustrato per famiglie del settimanale "Le Petit Illustré", "L'Épatant" si è guadagnato un posto importante nella storia del fumetto francese per aver tenuto a battesimo e pubblicato a lungo, a partire dal numero 9, *Les Pieds Nickelés*•, tre compari anarcoidi e fannulloni creati da Louis Forton. César Napoléon Rascasse di Mat e *Le bison noir du Far-West* di Giffey sono altre due importanti serie di questo periodo. Causa la Seconda guerra mondiale, questo settimanale interrompe le pubblicazioni nell'ottobre 1939, e dal 1948 al 1951 rinasce come "Le journal des Pieds Nickelés" per riprendere in seguito l'antico nome e cessare definitivamente nel 1969. Personaggi di punta nel dopoguerra sono, accanto a *Les Pieds Nickelés* realizzati ora da René Pellos•, Bibi Fricotin di Lacroix e Tétarzan di Mat.

★ "EPIC ILLUSTRATED"
Presentata da Stan Lee• con l'abituale stile Marvel («"Epic" segna il sensazionale inizio di una nuova era, all'insegna del matrimonio a lungo atteso fra l'arte dell'illustrazione e l'avanguardia della narrativa fantastica»), "Epic Illustrated" è stata, insieme a "Heavy Metal" (nata nel 1977 sulla scia di "Métal Hurlant"•, ospitando oltre al materiale francese, molte storie realizzate appositamente), una delle più importanti riviste statunitensi di fumetti. Diretta da Archie Goodwin• con la collaborazione di Jim Shooter, questa testata è durata dalla primavera 1980 all'inizio 1986, presentando sulle sue pagine soprattutto fumetti *fantasy*, da Elric a Marada a *Weirdworld*.

◆ ÉRIC CASTEL
L'atletico Éric Castel è un famoso calciatore francese creato nel 1979 dal belga Raymond Reding e apparso sulle pagine del settimanale parigino "Super As"•. Quando non è impegnato sul campo (può essere curioso notare che, forse per evitare eventuali antipatie da parte dei lettori, gioca con una squadra spagnola!) vive, spesso in compagnia di Pablito, un giovanissimo *fan*, storie "normali" che lo vedono impegnato in indagini poliziesche o nella soluzione di difficili casi umani.
Vero specialista del fumetto sportivo e di storie che mescolano abilmente lo sport all'avventura, nella seconda metà degli anni Cinquanta Raymond Reding ha dato vita al tennista Jari, negli anni Sessanta al calciatore Vincent Larcher e negli anni Settanta a *Section "R"*, un gruppo di giornalisti che seguono i grandi avvenimenti agonistici.

◆ ERIC DE NOORMAN
La saga del vichingo Eric de Noorman, creata nel 1946 dall'olandese Hans G. Kresse•, ha molti punti in comune con quella del Prince Valiant• di Hal Foster•: dalla grande cura nei disegni all'assenza dei *balloons*, dall'abilità nel mescolare realtà storica e fantasia al trascorrere del tempo, tanto che Eric diventerà persino nonno.
Deposto l'usurpatore Wogram, che gli aveva ucciso il padre, Eric parte per un lungo viaggio che lo porterà anche in Australia e in Sud America. Tornato in patria dopo sette anni, scopre ben presto che la vita sedentaria non fa per lui e, dopo essere stato impegnato nella ricerca della spada invincibile di Tyrfing, cede la corona al figlio Erwin, raggiungendo re Artù, impegnato nella lotta contro i Sassoni.

Più volte ristampate in Olanda, le avventure di Eric de Noorman si interrompono nel 1964, ma due anni dopo Kresse inizia a raccontare le storie del figlio Erwin, nelle quali il vecchio padre fa di tanto in tanto capolino. Ironicamente, in questa nuova serie l'autore sarà costretto a introdurre i poco amati *balloons*.

◆ ERNIE PIKE
Creata nel 1957 dallo sceneggiatore argentino Héctor G. Oesterheld• e da Hugo Pratt•, questa serie costituisce una felice eccezione rispetto alla maggior parte dei fumetti bellici, spesso pieni di luoghi comuni e di retorica spicciola. Invece di esaltare i miti dell'eroismo, del sacrificio supremo e dello sprezzo del pericolo, in genere elementi indispensabili in un "buon" fumetto di guerra, questa serie è infatti una delle poche in cui non esistono né vinti né vincitori e la guerra è vista sempre come un fatto atroce. La meccanica dei vari episodi affida di volta in volta a Ernie Pike il ruolo di testimone di storie vere, che guardano in faccia la realtà, senza falsi pudori, offrendo l'immagine concreta di una vera guerra, sofferta e vissuta da uomini autentici.
Per creare questo personaggio Oesterheld si è ispirato a Ernest Taylor Pyle, famoso corrispondente di guerra statunitense caduto nel 1945 sul fronte giapponese, che nei suoi articoli aveva testimoniato l'eroismo anonimo dei soldati coinvolti loro malgrado in un'epopea pagata troppo cara. Può essere curioso ricordare che Pyle aveva ispirato nel 1945 anche un film, *I forzati della gloria*, diretto da William Wellman e interpretato da Burgess Meredith.
Vedi nella pagina seguente il box sul fumetto di guerra.

Pagina a fronte, in basso:
fumetto di D. Botsos, un autore della nuova generazione di fumetti greci.

In alto:
Eric Castel, famoso calciatore francese.

A destra:
Ernie Pike, un testimone di storie di guerra senza vincitori né vinti.

UOMINI IN GUERRA

Caratterizzato soprattutto da un certo patriottismo e dall'immancabile trionfo dei "nostri", il fumetto di guerra è nato da una matrice avventurosa – con personaggi come il pilota Scorchy Smith*, Don Winslow*, creato col preciso scopo di popolarizzare presso il grande pubblico la Marina statunitense, e *Terry and the Pirates**, serie realizzata nel 1934 da Milton Caniff* – e ha conosciuto un periodo di particolare sviluppo negli anni che precedono la Seconda guerra mondiale. Basti pensare che il Terry di Caniff è all'inizio un ragazzino, ma ben presto si trasforma in un pilota per combattere i giapponesi sui cieli della Cina, e che alcuni personaggi – come Blackhawk*, Captain America* e *Boy Commandos* – sono espressamente creati in quegli anni con lo scopo di svolgere opera di propaganda a favore dell'intervento armato statunitense e iniziano a combattere apertamente contro i nazisti prima dell'entrata in guerra dell'esercito americano.

Con l'avvicinarsi della guerra, soprattutto dopo l'intervento statunitense, molti personaggi dei fumetti vengono arruolati – Superman* si impegna spesso in prima persona contro tedeschi e giapponesi, Mandrake* lavora attivamente per l'Intelligence Service, Cino e Franco, gli avventurosi protagonisti di *Tim Tyler's Luck**, si arruolano nella pattuglia costiera americana e lo stesso Mickey Mouse*, il nostro Topolino, viene mobilitato per combattere il suo tradizionale avversario, Gambadilegno, momentaneamente passato dalla parte dei nazisti – mentre altri, come l'affascinante Miss Lace* e il soldato semplice Sad Sack*, nascono per essere pubblicati sui giornali indirizzati ai combattenti statunitensi.

Alla fine del conflitto alcuni personaggi minori, soprattutto quelli nati appositamente per portare avanti una certa propaganda politica a fumetti, scompaiono in breve tempo senza suscitare molti rimpianti. Ma altri li avrebbero in seguito rimpiazzati, anche perché la guerra "fredda" e le numerose tensioni tra i vari stati hanno spesso fornito non pochi spunti a soggettisti e sceneggiatori. Tra i personaggi più interessanti di questo periodo possiamo ricordare due piloti, Johnny Hazard* e

Steve Canyon*. Creato nel 1947 da Milton Caniff, quest'ultimo è stato capitano dell'Air Transport Command durante la guerra e ora, in abiti civili, è alla testa di una piccolissima compagnia di trasporti aerei. Le prime storie sono all'insegna dell'avventura per l'avventura, ma quando scoppia la guerra di Corea lo ritroveremo di nuovo in prima linea e in divisa. Da allora si impegnerà sempre in prima persona in tutti i conflitti piccoli e grandi del cosiddetto dopoguerra, tanto da diventare il tenente colonnello più famoso dell'aviazione statunitense.

Negli anni Cinquanta nascono Ernie Pike* e l'eroico Sgt. Rock*, mentre nel decennio successivo possiamo ricordare almeno Sgt. Fury*, che in seguito verrà "riciclato" come capo del fantascientifico SHIELD, un'organizzazione internazionale di spionaggio e controspionaggio, Enemy Ace*, l'asso dell'aviazione tedesca, e i *Green Berets**, un corpo statunitense impegnato nella guerra del Vietnam.

Accanto ai personaggi ricordati sinora, certo i più significativi del filone bellico, non bisogna però dimenticare un'intensa produzione, soprattutto dell'agenzia inglese Fleetway, senza protagonisti fissi, che finge di dare della guerra un'immagine realistica, vissuta e sofferta da veri uomini, anche se in realtà le varie avventure sono dense di luoghi comuni e di retorica, con una netta distinzione tra il Bene (i soldati alleati, soprattutto gli inglesi) e il Male (quasi sempre i tedeschi e i giapponesi).

Concludendo questa breve panoramica non possiamo comunque non accennare ad alcune ottime ricostruzioni che hanno voluto raccontare la guerra, soprattutto la Seconda guerra mondiale, da un punto di vista storico-didattico, come quella realizzata negli anni Settanta da Pierre Dupuis per la Dargaud e quella firmata da Gino D'Antonio e Ferdinando Tacconi sulle pagine del "Giornalino" negli anni Ottanta e in seguito ristampata in diversi albi da Bonelli.

A sinistra:
Clark Kent si trasforma in Superman in una storia ambientata nella Seconda guerra mondiale.

In alto:
copertina di un volume con le migliori storie belliche della DC Comics, e "Boy Commandos", un albo assai popolare durante la Seconda guerra mondiale.

• ESCOBAR, JOSÉ

Nato nel 1908, lo spagnolo José Escobar ha al suo attivo decine e decine di personaggi umoristici, ma è famoso soprattutto per Carpanta, un dignitoso barbone ossessionato da una fame insaziabile, e per Zipi e Zape, due degni eredi dei Katzenjammer Kids•, i nostri Bibí e Bibò, che cento ne fanno e cento ne pensano. Entrambe queste serie sono apparse per la prima volta sulle pagine di "Pulgarcito", rispettivamente nel 1947 e nel 1948, e sono in seguito state pubblicate a lungo anche su altre testate.
Attento osservatore dell'evolversi del costume oltre che feroce fustigatore di stereotipi e luoghi comuni, Escobar ha dato vita ad altri popolari personaggi come la portinaia Blasa, la manesca suocera Tula e la cameriera Petra, sempre indecisa su quello che bisogna o non bisogna fare.

■ ESPAÑA

Anche se "TBO"•, un settimanale per ragazzi tipo il nostro primissimo "Corriere dei Piccoli"•, apparso per la prima volta nel marzo del 1917, è comunemente considerata la prima rivista di fumetti pubblicata in Spagna (tanto che il termine *tebeo* ha a lungo indicato le pubblicazioni di questo tipo e nel 1968 è stato definitivamente accettato dalla Real Academia de la lengua española per definire una rivista di fumetti per ragazzi), non bisogna dimenticare che già nella seconda metà del secolo scorso uscivano in quel paese numerose riviste indirizzate espressamente ai bambini dove non era difficile trovare caricature, disegni umoristici e protofumetti vari con sequenze di vignette accompagnate da lunghe didascalie. Ma è solo dalla seconda metà degli anni Dieci, con riviste come "Dominguín", "Juanito" e "TBO", che i fumetti incominciano a conquistarsi un proprio pubblico di fedeli lettori. La prima serie statunitense pubblicata regolarmente, *The Newlyweds* di George McManus•, arriva sulle pagine di "TBO" nel 1919 e contribuisce non poco al diffondersi delle nuvolette, sino a quel momento non molto amate dagli editori spagnoli.
Tra le numerose riviste nate negli anni Venti in Spagna dobbiamo ricordare almeno "Pulgarcito", "Pinocho" e "Macaco". Sulle loro pagine, accanto alle serie statunitensi – The Little King•, Little Annie Rooney•, Felix the Cat•, The Katzenjammer Kids• – troviamo autori locali che hanno contribuito alla diffusione del fumetto nel loro paese anche se oggi i loro nomi, del tutto sconosciuti in Italia, sono noti solo a un ristretto numero di specialisti.
Nel 1931, anno della proclamazione della Repubblica, esce il primo numero di "Pocholo". Tra gli autori piú interessanti possiamo ricordare Ricardo Opisso (creatore del personaggio che ha dato il nome alla testata, un ragazzino vivace e un po' birbone) e José Cabrero Arnal, piú noto come Claude Arnal•, che in seguito darà vita al cane Pif•. Nel 1935, tre anni dopo l'Italia e un anno dopo la Francia, nasce "Mickey", una testata che pubblica gli eroi disneyani e i grandi autori avventurosi statunitensi (Alex Raymond• e Milton Caniff• in testa) ma ha anche il merito di lanciare due importanti autori spagnoli: Emilio Freixas• e Jesus Blasco•.
Dal 1936 al 1939 il paese è sconvolto dalla guerra civile e le riviste a fumetti conoscono una crisi. Molte chiudono i battenti o si ridimensionano notevolmente, ma nascono "Chicos" (sulle cui pagine Blasco ripropone Cuto•) e "Pelayos" e "Flechas", che danno molto spazio agli autori spagnoli e che in seguito si fonderanno in un'unica testata, "Flechas y Pelayos". Nel 1941 esce il primo numero di "Mis Chicas" e il personaggio piú popolare della rivista, dedicata espressamente alle ragazzine, è Anita Diminuta, una specie di Cuto in gonnella, sempre realizzata da Blasco.
Gli anni Quaranta, soprattutto dal 1940 al 1946, registrano una certa crisi delle riviste di fumetti. Le ragioni sono molteplici: si va dalle conseguenze della guerra civile e della Seconda guerra mondiale alla minore disponibilità di carta, dalle accuse contro i fumetti avventurosi, ritenuti dannosi per i ragazzi, alla censura, che incomincia a farsi sempre piú pesante. Naturalmente ciò non significa la resa totale delle riviste né esclude proprio in quel periodo la nascita di alcuni personaggi avvincenti come *El Guerrero del Antifaz*• (un eroe mascherato che agisce al tempo dei re cattolici), Roberto Alcazar y Pedrin (una serie tipo Batman• e Robin•) e il Doctor Niebla (un detective stile anni Trenta). Ricordiamo anche El Coyote•, una specie di Zorro• che agisce ai tempi della guerra tra gli Stati Uniti e il Messico.
Nel 1951 Francisco de la Fuente dà vita a un'agenzia per distribuire strisce e tavole ai quotidiani, ma questi o non si interessano affatti ai fumetti o preferiscono pubblicare i personaggi statunitensi, piú popolari presso il grande pubblico e piú economici rispetto alla produzione locale. Gli anni Cinquanta sono caratterizzati anche dalla nascita e dal moltiplicarsi di albi dedicati a singoli eroi, fenomeno che conoscerà una grande diffusione nel decennio successivo. I personaggi piú interessanti di questo periodo sono Diego Valor• (nato come protagonista di una serie di trasmissioni radiofoniche quotidiane), El Capitan Trueno• (un prode cavaliere contemporaneo di Riccardo Cuor di Leone) e Mortadelo y Filemón•, due investigatori privati maldestri e pasticcioni creati da Francisco Ibañez• nel 1958.
Gli anni Sessanta rappresentano difficoltà per le riviste tradizionali, mentre le piú interessanti sono quelle che utilizzano soprattutto materiale straniero, come "Tucan", che pubblica le storie dell'inglese "Eagle"•, e "Bravo", che traduce quelle del francese "Pilote"•. La crisi economica e politica porta infine alla nascita di alcune agenzie che incominciano a lavorare intensamente per il mercato straniero, dando vita a una produzione spesso di prim'ordine che sarà pubblicata in Spagna solo molti anni piú tardi.

In alto:
copertina di un catalogo sul fumetto spagnolo.

A destra:
Capitan Trueno, interessante eroe del fumetto spagnolo.

All'inizio degli anni Settanta nascono due nuove riviste, "Trinca"* e "Dracula", che presentano storie realizzate con un taglio piú adulto e impegnato e fanno ben sperare per lo sviluppo e la diffusione del fumetto spagnolo. Ma i tempi non sono maturi ed entrambe chiudono i battenti pochi anni dopo. Gli autori piú bravi non trovano piú spazio in patria e riprendono a lavorare per l'estero: Antonio Hernandez Palacios disegna Mac Coy* per la francese Dargaud; Victor de la Fuente* realizza, sempre per Dargaud, *Mathai-dor* e il cacciatore di taglie Mortimer per l'italiana Ediperiodici; Jorge Longarón disegna Friday Foster per un'agenzia statunitense; José Gonzales si dedica a Vampirella*, Enrique Romero a Modesty Blaise* e Luis Roca a Scarth*.
Solo la caduta del franchismo determinerà la ripresa dei fumetti in Spagna col moltiplicarsi di case editrici e la nascita di nuove testate di prestigio (come "Comix Internacional"*, "Cimoc"*, "Totem", "Cairo", "El Vibora" e cosí via) che in genere si rivolgono prevalentemente agli adulti, mentre il mercato dei ragazzi continua a essere dominato dall'Editorial Bruguera (con "Mortadelo y Filemón", "Pulgarcito" e numerose altre testate umoristiche e avventurose) e dalla Montena, che ha l'esclusiva dei personaggi disneyani. Negli anni Ottanta gli autori spagnoli - da Jordi Bernet* a Vicente Segrelles*, Alfonso Font*, Manfred Sommer*, Carlos Gimenez* e Daniel Torres* - conoscono un vero "boom" un po' in tutto il mondo.

• ESSEGESSE

Gruppo di autori composto da Giovanni Sinchetto (nato a Torino il 7 aprile 1925), Dario Guzzon (nato a Torino il 4 gennaio 1926) e Pietro Sartoris (nato a Torino il 15 agosto 1926). Dopo aver esordito separatamente nel mondo del fumetto - Sinchetto nel 1947, disegnando Furio Mascherato su testi di Andrea Lavezzolo*, e Guzzon l'anno successivo, disegnando storie sentimentali a mezza tinta, spesso su testi di Sartoris, per "Piccina", testata dell'editrice Taurinia nata sulla scia del successo ottenuto da "Grand Hotel" - i tre si ritrovano nel 1950 a Milano (dove Guzzon e Sartoris si erano trasferiti dopo la chiusura di "Piccina", iniziando a collaborare alle Edizioni Alpe) e decidono di mettere insieme le proprie forze dando vita all'EsseGesse.
Il gruppo esordisce col Kinowa* scritto da Lavezzolo e si impone nel 1951 con Capitan Miki*, successo bissato tre anni piú tardi con Il grande Blek*, tutti personaggi editi dalla Dardo e, tranne il primo, durato solo due anni, continuati a lungo.
Nel 1965, impegnandosi anche editorialmente, realizzano lo sfortunato Alan Mistero, mentre l'anno dopo creeranno il loro terzo personaggio di successo con il Comandante Mark*, che, affiancati anche da altri autori, continueranno sino al 1989. Pietro Sartoris è morto nell'estate 1989 e Giovanni Sinchetto nel gennaio 1991.

• ETA BETA

Vedi Eega Beewa

• EL ETERNAUTA

Germán O., uno sceneggiatore di fumetti argentino nel quale non è difficile riconoscere lo stesso Héctor G. Oesterheld*, creatore nel 1957 di questa grande saga fantascentifica assieme al disegnatore Francisco Solano Lopez*, sta lavorando di notte nel suo studio quando davanti a lui si materializza improvvisamente l'Eternauta, un uomo che ha la capacità di viaggiare nello spazio e nel tempo. Pur arrivando da sconosciute distanze spaziotemporali, l'uomo ha il volto familiare di Juan Salvo, un vicino di casa che passa le serate a giocare a carte con gli amici. È lui l'Eternauta? Germán O. non ne è del tutto sicuro, anche se nella sua mente i due personaggi si identificano. Ma non c'è tempo da perdere perché l'uomo gli annuncia l'imminente distruzione di Buenos Aires e l'invasione della Terra.
Ambientata in una città eternamente notturna, con momenti di grande effetto grafico ed emotivo, come la mortale nevicata velenosa, il combattimento allo stadio del River Plate o la distruzione di Buenos Aires, rasa al suolo da esseri mostruosi e giganteschi, El Eternauta racconta il dramma di un'invasione del nostro pianeta da parte di misteriosi alieni, gli Ellos, che si fanno sempre precedere da spaventose entità a loro soggette prima di scendere essi stessi in campo.
Popolarissima in Argentina, dove è stata

In alto:
il ragazzo Cuto è stato a lungo pubblicato su "Chicos".

Sopra:
copertina di "TBO", un settimanale spagnolo per ragazzi simile al nostro "Corriere dei Piccoli".

A destra:
El Eternauta, un uomo che ha la capacità di viaggiare nello spazio e nel tempo.

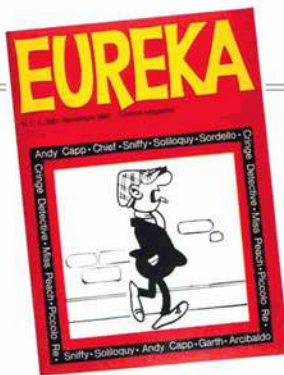
più volte ristampata con successo, questa saga è stata anche disegnata nel 1969 dal grande Alberto Breccia• in una personalissima versione – pubblicata in Italia su "Linus"• nel 1972 – nella quale sperimentava varie tecniche come collage ed effetti ottici.

★ "EUREKA"

Ideata e a lungo diretta da Luciano Secchi, prolifico sceneggiatore noto con lo pseudonimo di Max Bunker•, "Eureka" nasce nel novembre 1967 sulla scia del successo ottenuto da "Linus"•. Sulle sue pagine ospita prevalentemente materiale inglese e statunitense (da Andy Capp• a Wack•, da Alley Oop• a Spirit•) e prevalgono le storie comiche, mentre molti supplementi sono via via dedicati al poliziesco e alla fantascienza, al western e al rosa.

Nel luglio del 1983, dopo essere stata diretta da Maria Grazia Perini e di nuovo da Luciano Secchi, la rivista viene affidata ad Alfredo Castelli• e a Silver• per un rilancio, ma chiude i battenti dopo poco più di un anno nonostante l'originalità della forma editoriale. Nella primavera del 1991 "Eureka" è rinato come trimestrale, edito dalla Max Bunker Press, con strisce quotidiane di Spider-Man•, Hulk• e Dick Tracy•.

♦ EVA KANT

Con un oscuro passato alle spalle – all'inizio sembra addirittura che abbia assistito impassibile alla morte del marito, ucciso e divorato da una pantera nera – Eva Kant fa la sua prima apparizione accanto a Diabolik• nel febbraio 1963, nell'avventura *L'arresto di Diabolik*. Dall'ammirazione reciproca all'amore il passo è breve e sarà proprio lei a salvarlo dall'esecuzione. Un salvataggio in extremis che si ripeterà altre volte anche in seguito visto che, pur avendo un ruolo secondario nell'ideazione dei vari "colpi", da allora lei ha sempre giocato un ruolo importante nella loro attuazione e nel loro buon esito. E il suo contributo è insostituibile quando le cose si mettono davvero male. Tanto che nel 1976 il mensile femminile "Cosmopolitan" ha pubblicato alcune storie, realizzate appositamente e riprese in seguito su "Il Mago"•, nelle quali lei era la protagonista assoluta.

♦ EVARISTO

Creato nel 1983 da Carlos Sampayo (che nel 1975 aveva dato vita ad Alack Sinner• insieme a José Muñoz•) e dal disegnatore Francisco Solano Lopez•, Evaristo è un commissario di polizia di Buenos Aires con un fisico alla Nero Wolfe e un passato misterioso alle spalle. Come l'ispettore Maigret di Georges Simenon, è in grado di calarsi fino in fondo nell'atmosfera del delitto e di immedesimarsi nei pensieri e nei sentimenti delle vittime e dei colpevoli. Non molla mai la sua preda, anche se talvolta la consegna del criminale alla giustizia è del tutto secondaria e non esita a lasciare libero qualche pesce piccolo se questo può portarlo a qualcosa di più consistente.

• EVERETT, BILL

Nato il 18 maggio 1917 a Cambridge, nel Massachusetts, William Everett lavora nella pubblicità prima di essere assunto nel 1938 dalla Centaur Press, per la quale realizza numerosi personaggi come Skyrocket Steele, Dirk the Demon e Amazing Man, firmandosi sia col proprio nome che con gli pseudonimi di William Blake e di Everett Blake. L'anno successivo dà vita, con Carl Burgos, il creatore di Human Torch•, e con Lloyd Jacquet, al Funnies Inc., uno studio che tra l'altro realizza per la Timely, la futura Marvel, il comic book "Marvel Comics". Ed è prorio sul primo numero, uscito nell'ottobre del 1939, che Everett crea il suo personaggio più famoso, il rissoso Sub-Mariner•, principe di Atlantide, che in seguito avrebbe ispirato altri due suoi eroi acquatici meno fortunati: Hydroman per la Eastern Color e The Fin per la stessa Timely.

Dopo essersi dedicato per un certo periodo esclusivamente alla pubblicità, alla fine degli anni Sessanta Everett torna alla Timely, ormai ribattezzata Marvel, e disegna storie di Daredevil• e di Hulk• oltre che del nuovo Sub-Mariner riproposto nell'agosto del 1965 da Stan Lee• sul numero settanta di "Tales to Astonish", non più nella primitiva veste di nemico dell'umanità. Bill Everett è morto il 27 febbraio 1973.

★ "EXPLOIT COMICS"

Uscita nel 1977, questa rivista bimestrale del club GAF Alfa Cure di Firenze ha presentato fin dal primo numero, accanto ad articoli e cronologie dei personaggi più famosi, fumetti poco noti come *Minute Movies*• di Ed Wheelan, Tillie the Toiler• di Russ Westover• e Dan Dann di Norman Marsh. Diventata in seguito quadrimestrale e monografica, "Exploit Comics" si è tra l'altro occupata dei Disney italiani, dei comic book, dei fumetti dell'orrore e di Martin Mystère•.

A sinistra:
Eva Kant, fedele e indispensabile compagna di Diabolik.
© Astorina

In alto:
copertina del primo numero di "Eureka".

Sopra:
copertina di un numero monografico di "Exploit Comics" dedicato ai Disney italiani.

• FAGARAZZI, DANIELE

Nato il 3 ottobre 1944 a Milano, Daniele Fagarazzi collabora come animatore e operatore con i fratelli Toni e Nino Pagot dal 1960 al 1966. In seguito realizza animazioni, soggetti e *storyboards* per varie agenzie pubblicitarie e debutta nei fumetti nel 1968 con l'editore Sansoni, disegnando tra l'altro sto-

rie per "Horror"•. Nel 1970 collabora al "Corriere dei Ragazzi"• con le strisce di Zio Boris•, Otto Krunz e la serie umoristica *Tilt*, tutte su testi di Alfredo Castelli•.
Negli anni Settanta collabora con vari editori, realizzando tra l'altro illustrazioni per diversi volumi, le strisce di Asterix• per l'omonimo diario Mondadori, albi a carattere storico per la Signorelli, Sandokan• per il "Corriere dei Ragazzi" e Spider-Man• per "Supergulp!". Sempre attivo in pubblicità e nel merchandising, negli anni Ottanta Fagarazzi alterna ai fumetti (tra i quali possiamo ricordare almeno il Dottor Beruscus, su testi di Castelli) *storyboards* per la Saatchi & Saatchi, per la Thompson e per altre agenzie di pubblicità e gadget promozionali per varie società.

All'inizio degli anni Novanta, dopo una lunga collaborazione con De Agostini-AMZ, per la quale cura una serie di fiabe per bambini e varie collane per ragazzi, diventa supervisore artistico della Warner Bros. Licensing Italia, società che gestisce il merchandising relativo a personaggi come Bugs Bunny•, Daffy Duck•, Sylvester• e i nuovissimi Tiny Toons.

• FALK, LEE

Nato nel 1905 a Saint Louis, lo statunitense Lee Falk incomincia a scrivere racconti e articoli sul giornale della scuola. Dopo la laurea lavora per un certo periodo come copywriter presso un'agenzia di pubblicità, dove conosce il disegnatore Phil Davis, con il quale darà vita al mago Mandrake• nel 1934. Due anni dopo creerà insieme a Ray Moore The Phantom•, il nostro Uomo Mascherato. Oltre a essersi occupato a lungo delle sceneggiature di questi popolari personaggi, Falk ha anche scritto diversi lavori teatrali e firmato parecchi romanzi con le avventure di Phantom pubblicati dall'Avon Books.

♦ LA FAMILIA BURRON

Assai popolare in Messico negli anni Quaranta, la famiglia Burron è composta dal barbiere Don Regino, dalla moglie Borola, dai figli Reginito e Macuca e dal figlio adottivo Foforito, dotato di tutte quelle virtú che mancano ai fratellastri. Don Regino è succube della moglie, la quale stravede per i figli e a malapena sopporta il bravo Foforito che, nonostante tutto, considera il padre adottivo un tipo davvero in gamba. Creata nel 1937 da Gabriel Vardas e continuata in seguito da Miguel Meji e poi da Augustin Vargas, che si firmava Gutu, questa interessante serie è caratterizzata da un particolare linguaggio che mescola parole inventate ai modi di dire usati dalla gente comune.

♦ LA FAMILLE FENOUILLARD

Composta dal padre Agénor, uomo saccente e presuntuoso, dalla credula madre e dalle due sciocche figlie, Artémise e Cunégonde, nate zitelle, *La famille Fenouillard*, che esordisce il 31 agosto 1889 su "Le petit français illustré", è il primo fumetto pubblicato in Francia da un periodico per ragazzi, anche se non può propriamente dirsi un "fumetto" poiché non c'erano le nuvolette e i testi erano posti sotto ogni vignetta.
Creata da Georges Colomb, che si ispirava al mondo piccolo borghese della provincia francese, la famiglia Fenouillard nasce per illustrare le meraviglie dell'Esposizione universale di Parigi, ma la storia risulta cosí ricca di ironia e di trovate che subito dopo l'autore fa fare ai suoi personaggi un gustosissimo giro del mondo che durerà fino al 1893 e che è un po' la parodia del *Giro del mondo in ottanta giorni* di Verne. Questa serie è stata portata sullo schermo nel 1960 in un film, tutto sommato piuttosto deludente, diretto da Yves Robert.

★ "FAMOUS FUNNIES"

Uscito nel luglio 1934, "Famous Funnies" è il primo comic book pubblicato negli Stati Uniti. Sulle sue pagine vengono riproposte, opportunamente rimontate nel nuovo formato (17 x 26 cm), tavole domenicali già pubblicate sui quotidiani con personaggi sia umoristici che avventurosi come Mutt and Jeff•, Connie•, Dixie Dugan•, Joe Palooka• e Tailspin Tommy. Questa testata ha chiuso i battenti nel luglio 1955 con il numero 218.

♦ FANTASTIC FOUR

Molti anni prima dell'inizio dei voli spaziali, tre uomini e una donna raggiungono la stratosfera con un razzo sperimentale, ma durante il volo assorbono una forte dose di radiazioni cosmiche che alterano definitiva-

Sopra:
spiritoso autoritratto di Daniele Fagarazzi.

A destra:
La famille Fenouillard, protagonista del primo fumetto pubblicato in Francia da un periodico per ragazzi.

mente la struttura molecolare del loro corpo: lo scienziato Reed Richards è in grado di allungarsi e tendersi, assumendo le forme piú strane, il pilota Ben Grimm si trasforma in una "cosa" informe e dalla forza erculea, mentre Johnny Storm si infiamma come una torcia e sua sorella Sue, fidanzata di Richards, può rendersi invisibile.
Ciascuno di loro si ritrova con degli incredibili poteri, ma nessuno, almeno inizialmente, sembra essere molto felice di questa trasformazione. Nonostante tutto, accettano subito la proposta di Reed di mettere le loro doti al servizio dell'umanità. Nascono cosí i *Fantastic Four*, i nostri Fantastici Quattro. Ma lo sceneggiatore Stan Lee•, che dà loro vita nel 1961 insieme al disegnatore Jack Kirby•, rinnova il concetto stesso di supereroe rendendo questi personaggi piú umani e vulnerabili nonostante tutti i loro superpoteri. Per esempio, piú Reed Richards estende il suo corpo e piú i suoi muscoli si indeboliscono, mentre Sue può rendersi in parte o completamente invisibile grazie al controllo mentale, ma il suo corpo rimane solido e soggetto a tutte le leggi fisiche e quindi può essere ferita o addirittura uccisa. Con questo gruppo nascono i cosiddetti supereroi con superproblemi.
Da quando hanno deciso di usare i loro poteri per aiutare l'umanità, i quattro amici – che non dispongono di un'identità segreta, come tanti altri eroi dei fumetti, ma sono "in servizio" ventiquattro ore su ventiquattro – hanno dovuto combattere contro supercriminali come il Dottor Destino, l'Uomo Talpa e Magneto. Spesso hanno dovuto affrontare anche minacce giunte dallo spazio come gli Skrull e il terribile Galactus, che si nutre dell'energia vitale dei pianeti.
Insieme sono praticamente invincibili, ma riescono a trovare anche il tempo per un'intensa vita privata e sono spesso alle prese con i problemi di tutti i giorni. A incominciare dal padrone di casa, che non vuole rinnovare il contratto d'affitto perché il loro quartier generale, il Baxter Building, è di tanto in tanto semidistrutto in titanici combattimenti, mentre Ben spesso cade in profonde crisi depressive e vorrebbe poter rinunciare ai propri poteri per ridiventare un uomo normale, Johnny si infiamma per un nonnulla e cosí via.
Vedi nella pagina seguente il box sui supereroi con superproblemi.

• FANTAX

Antesignano dei cosiddetti fumetti neri che nasceranno con Diabolik•, Fantax è un vendicatore mascherato creato nel 1945 da Pierre Mouchotte, che si firmava Chott, su testi di Marcel Navarro, che si firmava J.K. Melwyn Nash. Indossa una calzamaglia rossa e nera, cappuccio, mantellina e ha una grande "F" stampigliata sul petto.
Protagonista di storie molto realistiche per l'epoca, questo personaggio conduce una personale lotta senza quartiere contro criminali di ogni tipo ed è uno dei primi ad avere dei guai con la censura per certe sequenze particolarmente brutali e violente. La serie verrà interrotta dopo una quarantina di numeri, non tanto per le prese di posizione dei moralisti quanto per una causa intentata da Cino del Duca, che riuscí a dimostrare che Mouchotte copiava spudoratamente le tavole realizzate da Burne Hogarth• per Tarzan•, di cui l'editore italiano deteneva i diritti.

• FANTOMAS

Inizialmente ispirato al genio del male creato nel 1911 dai francesi Marcel Allain e Pierre Souvestre, tanto che anche il suo abbigliamento (frac e mantello nero, cilindro, bastone da passeggio e guanti bianchi) si rifà alle copertine dei romanzi originali, questo personaggio è protagonista, dal 1966 al 1969, di una serie di avventure, inizialmente scritte da Jorge Lara Romero e disegnate da suo fratello Rubén, pubblicate in albi simili ai comic book statunitensi.
L'editore messicano Alfredo Cardona Peña trasforma in seguito questo Fantomas in un nuovo personaggio che mantiene lo stesso nome ma subisce non poche modifiche, tanto nell'aspetto (ora è un giovane atletico, con una maschera bianca sul viso) quanto nel carattere: pur essendo sempre un grande criminale, ora agisce anche a fin di bene e non esita a utilizzare per i suoi scopi i moderni ritrovati della scienza, cosí come dispone addirittura di un vero e proprio esercito di agenti segreti che lavorano per lui un po' in tutto il mondo.

• FATTY FINN

Creato nel 1923 dall'australiano Syd Nicholls, Fatty Finn è inizialmente un ragazzino grassoccio e non molto intelligente, vittima degli scherzi di tutti i suoi amichetti. Ma poco piú di un anno dopo si trasforma in un tipo davvero in gamba. Dimagrito e quasi sempre vestito da boy-scout, il nuovo Fatty Finn è ora protagonista di storie umoristiche nelle quali fa di tanto in tanto capolino un pizzico d'avventura. Assai popolare negli anni Venti, questa serie diventa prettamente avventurosa nel 1928 quando, pur senza rinunciare a battute e a situazioni umoristiche, Fatty Finn affronta pirati, cannibali e criminali vari disegnati con un tratto molto realistico.
Apparso sulle pagine del "Sydney Sunday News" dal 1923 al 1931, questo personaggio diventerà in seguito titolare di un proprio albo, "Fatty Finn's Weekly", e di un proprio mensile prima di tornare a essere pubblicato sui quotidiani a partire dal 1953.

In alto:
I Fantastici Quattro in azione.

Sopra:
protagonista di storie molto realistiche, Fantax ha avuto qualche guaio con la censura.

SUPEREROI CON SUPERPROBLEMI

Alla fine della Seconda guerra mondiale, negli Stati Uniti la popolarità dei supereroi era calata sensibilmente. Costretti a combattere contro banditi da quattro soldi, impiegando una minima parte dei loro particolari poteri, negli anni Cinquanta molti di questi personaggi scompaiono del tutto e soltanto i più popolari riescono a sopravvivere. Solo all'inizio degli anni Sessanta le grandi case editrici statunitensi riescono a superare la lunga crisi che ha investito questo filone: la National, la futura DC Comics, *ripropone i suoi grandi eroi aggiornati in chiave* fantascientifica, mentre la Marvel decide di impostare il problema in un modo completamente diverso, affidando a Stan Lee•, uno dei loro migliori sceneggiatori, il compito, tutt'altro che facile, di rinnovare addirittura il concetto di supereroe.
Sin dalla nascita di Superman•, capostipite dei numerosissimi supereroi dei fumetti, questi personaggi dai fantastici poteri erano sempre stati praticamente invincibili. Stan Lee decide di renderli più umani e vulnerabili, nonostante tutti i loro superpoteri, investendoli anche dei problemi di tutti i giorni e dando così luogo a una maggiore e più immediata identificazione tra i lettori e questi eroi. Ed è proprio in questo senso che nasce il fortunato slogan "supereroi con superproblemi".
Sorgono così i nuovi supereoi, in genere scontenti del loro stato e afflitti da vari problemi personali, insoddisfatti, rissosi e nevrotici, capaci anche di sbagliare e di perdere, di soffrire e di amare. Sulla scia del successo ottenuto dai *Fantastic Four*•, i nostri Fantastici Quattro, lo stesso Stan Lee creerà infatti in seguito numerosi altri popolarissimi supereroi: da Hulk•, uno scienziato atomico trasformato dalle radiazioni in un mostro inarrestabile, che però ricorre alla violenza solo per difendersi, a Thor•, il dio del tuono della mitologia nordica che rinasce nel corpo del debole e claudicante dottor Blake; da Spider-Man•, il nostro Uomo Ragno•, afflitto da un tremendo complesso di colpa, a Iron Man•, prigioniero di un'armatura d'acciaio.
Questa radicale trasformazione è accolta con tale favore dai lettori che anche gli altri editori decidono di *aggiornare "alla Marvel" i loro personaggi e lo stesso* Superman è stato afflitto da complicati problemi personali e privato di gran parte dei suoi eccezionali poteri per essere reso un po' meno super e un po' più umano. Memori della "lezione" di Stan Lee, negli anni Settanta e negli anni Ottanta nasceranno numerosi eroi sempre più problematici. Basti pensare a Swamp Thing•, una "cosa" che vive nelle paludi, a Werewolf•, un giovane licantropo in crisi, e a Ghost Rider•, un giovane motociclista che ha fatto un patto con il diavolo. E ai *Watchmen*•, un gruppo di supereroi che vivono negli Stati Uniti - ma in una specie di universo parallelo nel quale gli americani hanno vinto la guerra del Vietnam e Nixon è stato rieletto tre volte presidente - e sono costretti per legge ad andare in pensione.

Sopra:
"foto di gruppo" degli eroi Marvel, i cosiddetti supereroi con superproblemi.

• FEARLESS FOSDICK

Dick Tracy•, il capostipite del fumetto poliziesco creato nel 1931 da Chester Gould•, è probabilmente l'unico personaggio dei fumetti a essere stato caricaturato a lungo in un'altra striscia. Nel 1948, infatti, Al Capp• ha dato vita a Fearless Fosdick, un poliziotto pasticcione e sfortunato, bistrattato da tutti, che è una sua caricatura paradossale e particolarmente azzeccata. Dal 1948 al 1956 le avventure di questo personaggio sono state inserite saltuariamente nelle storie di Li'l Abner• e presentate come la lettura preferita del muscoloso ragazzo di Dogpatch.

• FEIFFER

Realizzate da Jules Feiffer• e pubblicate sin dal 1956 sul "Village Voice", un piccolo e sofisticato giornale del Greenwich Village, il quartiere degli intellettuali e degli artisti di New York, e distribuite da una grande agenzia a partire dal 1959, queste tavole senza personaggi fissi – in seguito sempre più fortemente politicizzate – danno un quadro incisivo e anticonvenzionale della vita e dei problemi statunitensi.
Dalla seconda metà degli anni Settanta la produzione di Feiffer è diventata sempre più velenosa. Basti pensare alla serie dedicata al cowboy Johnson o a quella ancora più feroce dedicata a Nixon, raffigurato come un gangster anni Trenta o come un ladro di posate alla Casa Bianca. Famosa soprattutto una serie di tavole, confidenzialmente intitolate Dick'n'Pat, in cui si raccontava come Nixon fosse rimasto a lungo all'oscuro della sua nomina a presidente degli Stati Uniti perché... sua moglie non aveva ritenuto opportuno dirglielo!

• FEIFFER, JULES

Nato il 26 gennaio 1929 a New York, Jules Feiffer è stato per un certo periodo assistente di Will Eisner• e nel 1949 ha dato vita a Clifford, uno dei tanti bambini del mondo dei fumetti. All'inizio degli anni Cinquanta collabora alla realizzazione di alcuni disegni animati e nel 1956 esordisce sulle pagine del "Village Voice" con una serie di tavole, intitolate semplicemente *Feiffer*•, che hanno sempre offerto un quadro fortemente critico della realtà sociale e politica statunitense. Tanto che, come ha scritto il critico Carlo della Corte, « per quel che riguarda il suo paese, Jules Feiffer vale più di cento ponderosi trattati di sociologia ».
Oltre ad avere influenzato varie generazioni di autori satirici, statunitensi e non, Feiffer ha creato altri effimeri personaggi – dal patetico Bernard Mergendeiler, un "uomo qualunque" debole e insicuro, pieno di complessi e di tic nervosi, al piccolo Munro•, un bambino di quattro anni erroneamente arruolato nell'esercito, dalla dolce Passionella a Hostil-man, un individuo frustrato e angosciato che diventa una specie di Superman alla rovescia – oltre ad aver scritto anche alcune commedie (un suo atto unico è stato rappresentato nel 1961 a Spoleto, al Festival dei due Mondi) e la sceneggiatura di diversi film. I più famosi sono *Little Murders* (Piccoli omicidi, diretto nel 1971 da Alan Arkin), *Carnal Knowledge* (Conoscenza carnale, diretto nel 1971 da Mike Nichols) e *I Want to Go Home* (Voglio tornare a casa, diretto nel 1989 da Alain Resnais).

• FEININGER, LYONEL

Nato il 17 luglio 1871 a New York, Lyonel Feininger viene inviato nel 1886 in Germania dai genitori, musicisti professionisti, per studiare musica, ma è ben presto attratto dal disegno e frequenta l'Accademia di Amburgo e la Colarossi Académie di Parigi, iniziando nel 1894 una prolifica carriera di illustratore per riviste tedesche, francesi e statunitensi. Nel 1906, firmandosi Your Uncle Feininger, crea per il "Chicago Tribune" *The Kin-der-Kids*, incentrato su un immaginifico viaggio intorno al mondo compiuto da un gruppo di giovanissimi scatenati, e il più lirico e meno turbolento *Wee Willie Winkie's World* (Il mondo del piccolissimo Willie Winkie), dando vita a un universo incantato che non ha nulla da invidiare a quello di Little Nemo•.
In contrasto con l'editore, Feininger abbandona i fumetti all'inizio del 1907 e torna in Europa, dedicandosi completamente e definitivamente alla pittura. Nonostante le sue serie siano durate meno di un anno, il suo contributo alla cosiddetta letteratura disegnata è stato tale che, come ha scritto il critico Ernst Scheyer, « ciò che ha fatto Feininger con i suoi disegni e i suoi testi è una pietra miliare nella storia del fumetto statunitense ». Lyonel Feininger è morto il 13 gennaio 1956.

• FELINA

Fuggita da un orfanatrofio per aggregarsi a un piccolo circo dove fa un numero con delle pantere usando il nome d'arte di Felina, questa eroina sposa un misterioso miliardario statunitense che verrà ucciso da alcuni membri della setta dei "kriss" nonostante la protezione di due eccentrici personaggi che non lo abbandonano neppure un momento: il colonnello Septimus Singleton Archibald Pembroke e il lama tibetano Lobjak, dotato di incredibili poteri ipnotici. Sulla sua tomba, Felina giura di vendicarlo, diventando una donna dalla doppia vita che, con un aderente costume di satin nero e una maschera da pantera, intraprende una personale lotta senza quartiere contro questa terribile setta.
Scritta dallo spagnolo Victor Mora con i toni drammatici tipici del feuilleton ottocentesco e disegnata dalla francese Annie Goetzinger, questa eroina ha esordito nel 1979

Sopra:
Fearless Fosdick, divertente parodia di Dick Tracy.

In alto:
Bernard Mergendeiler, un "uomo qualunque" debole e insicuro creato da Jules Feiffer.

sulle pagine del mensile "Circus"• per approdare in seguito su quelle di "Pilote"•.

• FELIX THE CAT

Noto in Italia anche come Mio Mao, Felix the Cat è il primo vero divo dei disegni animati. Nato nel 1917, questo gatto surreale, furbo e ingegnoso, ha infatti conosciuto un successo quasi immediato un po' in tutto il mondo, raggiungendo negli anni Venti una popolarità pari a quella del grande Charlot. Nel 1923 il King Features Syndicate contattò Pat Sullivan•, proponendogli di adattare le avventure di Felix per i quotidiani e cosí Otto Messmer, un animatore che lavorava nel suo studio e che aveva dato un contributo determinante al successo del personaggio (tanto che secondo molti critici sarebbe il vero creatore del popolarissimo gatto), incominciò a occuparsene, anche se tutto il materiale era firmato da Sullivan.
Sia nei cortometraggi a disegni animati che nei fumetti, Felix è un gatto dotato di una logica assurda e surreale che non ha molto in comune con quella umana, anche se certe volte sembra piú un uomo che un gatto: come quando cammina preoccupato, con la testa sprofondata nelle spalle e le zampe anteriori dietro la schiena. Nelle sue storie, ambientate indifferentemente sulla Luna o sullo sfondo della vita di tutti i giorni, il numero quattro può diventare una comoda sedia, due nuvole di fumo e un ramo una bicicletta, due punti interrogativi si trasformano in un paio di pattini e cosí via.
Vedi nella pagina accanto il box sui rapporti tra fumetti e disegni animati.

• FENZO, STELIO

Nato il 3 settembre 1932 a Venezia, Stelio Fenzo frequenta da ragazzo il gruppo dell'"Asso di Picche"• e nel 1948 pubblica i suoi primi fumetti sul "Giornale illustrato". In seguito collabora al "Vittorioso"• e nel 1953 si trasferisce in Gran Bretagna realizzando storie di guerra per la Fleetway e storie rosa per la Thomson. Rientra in Italia all'inizio degli anni Sessanta, dedicandosi tra l'altro a Capitan Moko, che inizialmente si chiamava Capitan Cormorant, e a Kiwi•, personaggi che erano stati creati anni prima da Hugo Pratt•. Nel 1968 dà vita alla tarzanide Jungla, che in seguito sarà continuata da Mario Cubbino, e all'inizio degli anni Settanta inizia una lunga collaborazione con "Il Giornalino"•.

• FERD'NAND

Vittima piú della moglie e del figlio che della società, questo bonario personaggio, noto in Italia come Ferdinando, è una vera e propria maschera moderna. E, come tutte le maschere che si rispettino, anche lui ha una specie di "divisa": un cappello a pan di zucchero che non abbandona in nessunissima occasione, neppure per andare a letto.
Fanatico del fai da te, pigro e indolente ma anche dotato di un grande spirito di adattamento ai problemi piccoli e grandi che deve affrontare quotidianamente, questo personaggio, creato nel 1937 dal danese Henning Dahl Mikkelsen, che si firma Mik, è un antieroe per antonomasia ed è quasi sempre alle prese con la moglie o con un figlioletto in tutto e per tutto identico a lui, cappello a pan di zucchero compreso.
Completamente muta, senza nuvolette né didascalie, questa simpatica serie punta tutto sulla pantomima e su un umorismo vagamente surreale, tanto che seguire le piccole disavventure quotidiane di Ferdinando è un po' come assistere a un film muto, capace di far sorridere piú che ridere a crepapelle.

Diffusa ben presto in Europa e poi un po' in tutto il mondo, compresi gli Stati Uniti, dove è distribuita dal 10 novembre 1947, questa serie è stata continuata, a partire dal 1970, dallo statunitense Al Plastino, che firma Al Mik, che è riuscito a mantenere inalterato lo stile grafico e l'umorismo universale di Mikkelsen.

• FERRI, GALLIENO

Nato il 21 marzo 1929 a Genova, Gallieno Ferri ha esercitato per alcuni anni la professione di geometra prima di avvicinarsi ai fumetti, realizzando per l'editore Giovanni De Leo *Il fantasma verde* e *Piuma Rossa* e, dal 1949, Maskar. Negli anni Cinquanta collabora al "Vittorioso"•, disegnando anche le avventure dell'indiano Tom Tom e della giubba rossa Thunder Jack. Nel 1961 dà vita, insieme a Guido Nolitta•, all'avventuroso Zagor•, al quale dedica tuttora la maggior parte del proprio tempo, anche se nel 1975 disegna la prima storia di Mister No•, un altro popolare personaggio creato da Nolitta e continuato in seguito da Roberto Diso e da altri disegnatori.

In alto, a sinistra:
il gatto Felix, famoso in Italia come Mio Mao.

A destra:
Gallieno Ferri ritrattosi tra Zagor e Cico.

In alto, a destra:
eterno perdente, il danese Ferd'nand è vittima della moglie oltre che delle circostanze avverse.

DAI FUMETTI AI DISEGNI ANIMATI E DAI DISEGNI ANIMATI AI FUMETTI

Sin dall'inizio del secolo i rapporti tra fumetti e disegni animati sono molto stretti, anche perché molti autori lavorano contemporaneamente in entrambi i campi. Basti pensare, tanto per fare un solo nome, a Winsor McCay*, creatore di Little Nemo*, che è stato anche uno dei padri del disegno animato statunitense. Nel 1908 realizzò *Gertie, the Trained Dinosaur*, un cortometraggio incentrato su un dinosauro, che ottenne un successo travolgente grazie a un marchingegno ideato dall'autore il quale, come ha scritto il francese Emile Cohl, si presentava « sul palcoscenico, davanti allo schermo, molto elegante e armato di frustino. Cominciava un discorsetto, poi, rivolto allo schermo, come un domatore, chiamava il bestione, che usciva dalle rocce. Cominciava a questo punto, sempre sotto gli occhi del domatore, un'esibizione di alta scuola: il dinosauro volteggiava, danzava, strappava alberi e infine si inchinava al pubblico plaudente ». Evidentemente il disegnatore aveva organizzato i movimenti dell'animale preordinandoli secondo l'ordine dei suoi comandi "dal vivo". In seguito McCay realizzò anche alcuni cortometraggi con il suo Little Nemo e un grandioso disegno animato-documentario, *The Sinking of the Lusitania* (L'affondamento del Lusitania), che contava oltre 25.000 disegni.

Oltre a Little Nemo, molti personaggi dei fumetti delle origini raggiungono ben presto gli schermi cinematografici come eroi dei disegni animati. Tra questi possiamo ricordare, un po' alla rinfusa, almeno *Bringing Up Father** (i nostri Arcibaldo e Petronilla), i *Katzenjammer Kids** (i nostri Bibí e Bibò), Krazy Kat*, Mutt and Jeff*, lo sfortunato Happy Hooligan*, gli inglesi Pip, Squeak & Wilfred e i francesi *Les Pieds Nickelés**, animati da Emile Cohl nel 1917-1918.

In molte altre occasioni, prima di approdare ai fumetti i personaggi nascono nei disegni animati: illustri esempi sono Felix the Cat*, Popeye*, il nostro Braccio di Ferro, la deliziosa Betty Boop* e gli eroi disneyani, Mickey Mouse* e Donald Duck* in testa. Oltre a Topolino e Paperino, che hanno avuto un'intensa vita fumettistica, non bisogna dimenticare che la Disney ha quasi sempre realizzato a fumetti i cortometraggi delle *Silly Symphonies*, i lungometraggi a disegni animati (da *Snow White and the Seven Dwarfs*, Biancaneve e i sette nani, in poi) e i lungometraggi con veri attori.

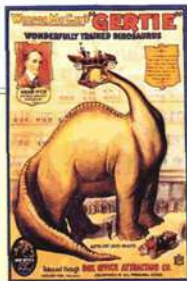
A partire dagli anni Quaranta i rapporti tra fumetti e disegni animati si intensificano ulteriormente, soprattutto per ciò che riguarda i personaggi umoristici, che passano numerosissimi dai disegni animati ai fumetti (da Tom & Jerry* ad Andy Panda, da Daffy Duck* a Droopy, da Mighty Mouse* a Mister Magoo*), mentre alcuni eroi avventurosi, come Li'l Abner* e Superman*, compiono il tragitto inverso.

Negli anni Sessanta ci sarà l'"invasione" dei comic book statunitensi da parte dei numerosi eroi televisivi creati da Hanna & Barbera*, mentre a partire dagli anni Settanta - tranne alcune eccezioni come i lungometraggi *A Boy Named Charlie Brown*, realizzato nel 1970 da Bill Melendez con i celebri *Peanuts**, il *Fritz the Cat** di Ralph Bakshi con l'omonimo personaggio di Robert Crumb* e i film di Asterix* - il fenomeno riguarderà soprattutto la televisione, che "ricicla" a disegni animati molti supereroi della Marvel e della DC Comics, Dennis the Menace*, Beetle Bailey* e numerosi altri eroi più di quanto non facciano i fumetti con le serie televisive.

Non bisogna infine dimenticare il Giappone, un altro paese dove i rapporti tra fumetti e disegni animati sono molto stretti e dove si può dire che non ci sia personaggio di successo che prima o poi non sia stato "tradotto" in uno e nell'altro campo.

A sinistra:
la Pantera Rosa.

In alto:
locandina con il dinosauro Gertie.

Sopra:
come disegnare Popeye, promemoria per gli animatori degli Studios Fleischer.

★ "FIERRO"
Diretta da Andrés Cascioli e pubblicata dalle Ediciónes de la Urraca (che edita anche il quindicinale "Humor Registrado", dedicato all'umorismo e alla satira politica), questa rivista mensile argentina pubblica dal 1984 sulle sue pagine fumetti di grandi autori internazionali - da Bernet• a Druillet•, da Moebius• a Pratt• - ma offre soprattutto spazio ad autori nazionali ormai notissimi in tutto il mondo come Altuna•, Alberto ed Enrique Breccia•, Muñoz• e Francisco Solano Lopez•. Oltre che di fumetti, articoli e rubriche, si occupano anche di cinema e di letteratura popolare, soprattutto gialli e fantascienza.

■ FILIPPINE
Vedi Pilipinas

• FISHER, BUD
Nato il 3 aprile 1885 a Chicago, Harry Conway Fisher, detto Bud, abbandona l'università per essere assunto dal "San Francisco Chronicle" come vignettista sportivo e illustratore. Nel 1907, sulla scia del successo ottenuto dall'A. Piker Clerk di Clare Briggs, dà vita a una striscia chiamata A. Mutt, dal nome del protagonista, un vero fanatico delle corse dei cavalli, che in seguito diventerà popolarissima come Mutt and Jeff• sui giornali del gruppo Hearst. Nel 1915, scaduto il contratto, Fisher passa al Wheeler Syndicate per mille dollari alla settimana e nel 1921 passa al Bell Syndicate per 4600 dollari alla settimana, diventando cosí il piú ricco autore di fumetti dell'epoca. Può comunque essere curioso ricordare che, pur continuando a firmare le strisce quotidiane e le tavole domenicali di questa serie, Fisher non se ne è piú occupato materialmente sin dal 1919, avendone affidata la realizzazione a Billy Liverpool fino al 1934 e in seguito ad Al Smith•, preferendo occuparsi a tempo pieno della propria scuderia di cavalli da corsa acquistata nella seconda metà degli anni Dieci. Bud Fisher è morto il 7 settembre 1954.

• FISHER, HAM
Nato nell'autunno del 1901 a Wilkes-Barre, in Pennsylvania, lo statunitense Hammond Edward Fisher è attratto dai fumetti sin da giovanissimo e nel 1919 è assunto da un quotidiano locale, l'"Herald", come vignettista sportivo e illustratore. L'anno successivo crea il pugile Joe Palooka•, ma soltanto nel 1928 questo personaggio incomincia a essere distribuito dal McNaught Syndicate dopo che l'autore, che allora lavorava al reparto pubblicità del "New York Daily News", era riuscito in un mese a vendere la striscia a una ventina di quotidiani minori. Dopo questo exploit, all'agenzia erano piú interessati a lui come direttore delle vendite che come autore di fumetti! Infatti in seguito Fisher si occuperà piú della diffusione di Joe Palooka che della sua realizzazione, affidata in un primo tempo ad Al Capp• e in seguito ad altri autori, tra i quali spiccano Moe Leff e Tony Di Preta.
Alla fine degli anni Quaranta, Al Capp scrive alcuni articoli per "Atlantic Monthly", nei quali mette alla berlina Fisher dilungandosi sulla sua avidità e sullo sfruttamento di giovani disegnatori. Fisher lo porta in tribunale, accusandolo di oscenità e portando come prova dei disegni che lui stesso aveva realizzato utilizzando lo stile del suo ex assistente. Naturalmente perde il processo ed è espulso dalla National Cartoonists Society. In preda a una forte depressione, Ham Fisher si uccide il 27 dicembre 1955.

◆ FIX UND FOXI
Creati nel 1952 dal tedesco Rolf Kauka• e dal disegnatore Dorul van der Heide e apparsi sulle pagine della rivista "Eulenspiegel", che in seguito verrà intitolata con i loro nomi, Fix e Foxi sono due piccole volpi antropomorfe diventate ben presto popolarissime in Germania, tanto da essere raffigurate in numerosi giochi e giocattoli.
Il crescente successo della serie, via via arricchitasi di nuovi personaggi - dalla nonna allo zio Fax, dal lupo Lupo allo svanito professor Knox - ha naturalmente costretto Kauka a circondarsi di numerosi collaboratori (Werner Hierl, Ludwig Fischer, Walter Neugebauer, Franz Roscher e gli italiani Rinaldo Rinaldi, Giulio Chierchini, Luciano Gatto e Guido Scala) anche perché, nel periodo di maggior splendore, le avventure di Fix e Foxi uscivano contemporaneamente in oltre dieci testate, tra novità e ristampe.

◆ FLASH
Nel 1940 Gardner Fox e il disegnatore Harry Lampert creano questo personaggio. Flash è in realtà il chimico Jay Garrick che,

In alto:
Ham Fisher autoritrattosi insieme a Joe Palooka.

A sinistra:
Fix e Foxi, due piccole volpi popolarissime in Germania.

Sopra:
il primo e il secondo Flash in una copertina di Carmine Infantino.

dopo un incidente di laboratorio, è diventato l'uomo piú veloce del mondo. Indossato un costume rosso, giallo e blu, con stivaletti e un elmetto alla Mercurio ornato ai lati da due alucce, si trasforma in uno dei tanti supereroi della National, la futura DC Comics. Continuate da numerosi altri disegnatori – tra i quali possiamo ricordare almeno Joe Kubert• e Carmine Infantino• – le avventure di Flash, quasi sempre contrapposto a eccentrici quanto ingegnosi criminali, continueranno fino al 1951.
Un nuovo supereroe con questo nome verrà alla ribalta nel settembre 1956, quando sulle pagine del quarto numero di "Showcase" Carmine Infantino darà vita a un altro Flash: lo scienziato Barry Allen, contaminato da sostanze chimiche, che scopre di avere le stesse capacità del vecchio eroe dei fumetti che leggeva da ragazzo, di cui assume l'identità indossando un nuovo costume rosso e giallo. Grazie a un'eccezionale galleria di supercriminali – dal gorilla Grodd a Mirror Master a Captain Cold – questo Flash è un personaggio assai popolare negli anni Sessanta, ma decade ben presto quando Infantino abbandona la casa editrice nel 1967 e gli autori chiamati a sostituirlo nella realizzazione delle avventure di questa serie non si dimostrano assolutamente alla sua altezza.
Nel 1985 Barry Allen troverà la morte nella saga *Crisis on Infinite Earths*•, che ha sconvolto non poco l'universo dei supereroi della DC Comics, e il suo posto è stato preso dal nipote Wally West, già noto negli anni Sessanta come Kid Flash.

♦ FLASH GORDON

Nella sequenza iniziale, pubblicata il 7 gennaio del 1934 e forse ispirata a un romanzo di fantascienza di Philip Wylie ed Edwin Balmer, un pianeta sconosciuto sta precipitando verso la Terra. L'impatto sarà terribile e tutti stanno ormai preparandosi all'imminente fine del mondo. Un piccolo aereo, sul quale sta viaggiando Flash Gordon, viene colpito da un meteorite e il biondo eroe si lancia con il paracadute non prima di aver afferrato per la vita l'altra passeggera, la bruna Dale Arden. I due atterrano nei pressi del laboratorio del dottor Zarkov (ribattezzato in Italia Zarro), il quale sta ultimando un veicolo spaziale destinato a interrompere la corsa del pianeta. Stravolto dalla stanchezza, egli crede che i due siano spie nemiche e li obbliga a salire sul razzo, che subito dopo punta verso il cielo. L'impatto è brusco, ma la Terra è salva.
Flash Gordon lotta contro il dottor Zarkov, il quale dimostra la propria buona fede diventando il suo miglior amico e alleato, vero e proprio deus ex machina di tante situazioni difficili, mentre Dale Arden diventerà la sua eterna fidanzata.

Se Nowlan e Calkins• avevano proiettato decisamente lo sguardo nel futuro, ambientando le avventure del loro Buck Rogers• cinquecento anni dopo, nel primo Flash Gordon (perennemente alle prese col perfido Ming) la fantascienza è piú che altro un pretesto dell'autore per introdurre il suo personaggio in un mondo diverso dal nostro, Mongo, che è addirittura un campionario di arretrate società di tipo medievale, dove cortigiani avidi di potere congiurano contro i sovrani di turno o bellissime principesse cercano, inutilmente, di fare innamorare l'eroe. Ciò non toglie che Alex Raymond•, che inizialmente aveva lavorato con l'assistenza dello sceneggiatore Don Moore e del grafico Laurens Crossley, riuscí, soprattutto con la bellezza dei suoi disegni, non solo a farsi perdonare certe ingenuità, certe incoerenze e certe inevitabili ripetizioni, ma anche a ottenere un grosso successo.
Richiamato Raymond alle armi nel febbraio 1944, le tavole domenicali di Flash Gordon passano nelle mani del suo assistente Austin Briggs, che dal 7 maggio del 1940 ne realizzava le strisce quotidiane, e in seguito in quelle del legnoso Mac Raboy.
Nel novembre del 1951 le strisce quotidiane, interrotte nel giugno del 1944, sono affidate a Dan Barry il quale, nel 1967, alla morte di Mac Raboy, passa alle tavole domenicali lasciando le strisce a Ric Estrada. Barry ed Estrada trasformeranno Flash Gordon in pilota spaziale facendogli vivere "normalissime" avventure interplanetarie. Tra i numerosi altri autori che si sono succeduti nella realizzazione di questa serie, ricordiamo Bob Fujitmi e Al Williamson•, il quale nel 1966 ha realizzato alcuni splendidi albi prima di continuare un altro personaggio creato dal grande Raymond, Secret Agent X-9•.
Protagonista a partire dal 1935 di un programma radiofonico imperniato sulle sue avventure, che proseguirà fino alla fine della Seconda guerra mondiale, Flash Gordon

In alto:
creato da Alex Raymond, Flash Gordon è uno dei più popolari eroi del fumetto di fantascienza.

A destra:
Flash Gordon nell'affascinante versione di Al Williamson.

è portato sugli schermi dalla Universal in tre serial girati nel 1936, nel 1938 e nel 1940, tutti interpretati da Buster Crabbe. Nel 1974 Howard Ziehm e Michael Benveniste dirigono una curiosa versione porno-satirica che si intitola *Flesh Gordon* (*flesh* significa carne), mentre del 1980 è invece un *Flash Gordon* prodotto da Dino De Laurentiis e diretto dal regista televisivo Mike Hodges.
Può infine essere curioso ricordare che questo personaggio è stato per anni ritenuto in Italia un ex ufficiale di polizia per colpa di un anonimo traduttore che così lo presentò sulle pagine dell'"Avventuroso"•, non riuscendo forse a giustificare in altro modo i pantaloni da cavallerizzo che indossa nelle prime tavole. Flash Gordon è invece laureato a Yale oltre che campione di polo.

• THE FLINTSTONES

Creati nel 1959 da Hanna & Barbera• per una lunga serie di disegni animati televisivi, i Flintstones, noti in Italia come gli Antenati, sono dei cavernicoli un po' sui generis che vivono in una strana preistoria dove non mancano i classici simboli della nostra civiltà dei consumi, dalle automobili agli elettrodomestici. Non si sa bene come facciano a funzionare, ma non è poi molto importante ai fini delle avventure vissute da Fred e Wilma e dai loro vicini Barney e Betty, che sono un po' quelle vissute dalle tipiche famiglie statunitensi alle prese con i mille problemi della vita di tutti i giorni, il lavoro, il consumismo, le vacanze, ecc. Approdati in seguito ai fumetti, questi personaggi sono stati pubblicati in Italia nella seconda metà degli anni Sessanta dalla Mondadori, dapprima su "Braccobaldo" e in seguito su "Gli Antenati".

• FLOOK

Apparso il 25 aprile 1949 sulle pagine del quotidiano inglese "Daily Mail" in una striscia intitolata Rufus, dal nome del piccolo protagonista, un bambino dai capelli rossi alla disperata ricerca di una mascotte, Flook è una strana creatura, fisicamente simile a un orsacchiotto di pezza, che possiede poteri magici ed è in grado di modificare le cose e di trasformarsi in ciò che vuole, anche se in seguito perderà tali capacità.

Creata da Douglas Mount, poi sostituito da molti altri sceneggiatori, e dal disegnatore Wally Fawkes, questa serie, ribattezzata in seguito Rufus and Flook e infine semplicemente Flook, negli anni Settanta incomincia a orientarsi verso la satira sociale, introducendo accanto a Rufus e a Flook il baronetto Montagu Folly e il giornalista Scoop, e cessa le pubblicazioni nel 1984, quando il quotidiano rifiuta alcune strisce incentrate su una giovane atleta sudafricana, Zola Budd, alla quale era stata concessa in fretta e furia la cittadinanza inglese per consentirle di partecipare ai Giochi Olimpici di Los Angeles con i colori della Gran Bretagna.

• FONT, ALFONSO

Nato nell'estate del 1946 a Barcellona, lo spagnolo Alfonso Font ha iniziato come apprendista nello studio dell'Editorial Bruguera nella prima metà degli anni Sessanta. Dopo aver disegnato storie western, poliziesche e horror per il mercato straniero, nel 1974 realizza la serie *Geminis*. In seguito si mette in contatto con lo sceneggiatore Patrick Cothias e con lui dà vita a *Sandberg, père et fils* per la rivista francese "Pif".
Trascorre qualche tempo a Parigi e inizia a disegnare *Les Robinsons de la Terre* per "Pif", su testi di Roger Lecureux, serie che continuerà per diversi anni, anche dopo essere tornato a Barcellona. Tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta realizza *Le storie nere* e *I racconti del futuro imperfetto*, mentre nel 1983 dà vita a Clarke & Kubrick•, i suoi primi personaggi di successo. Seguiranno diverse serie, tra le quali dobbiamo ricordare almeno la sfortunata Carmen Bond, *Il prigioniero delle stelle* e *Il labirinto del drago* con l'affascinante Taxi.

• FOREST, JEAN-CLAUDE

Nato nel 1930 a Le Perreux, nei pressi di Parigi, Jean-Claude Forest esordisce nel mondo dei fumetti nel 1949 pubblicando sul settimanale "OK" una riduzione de *La freccia nera* di Stevenson. Negli anni Cinquanta disegna moltissime copertine per riviste e per varie case editrici, crea *Pour la Hard* e Copyright, un buffo animale di fantasia, e riprende alcuni personaggi classici come Charlot•, Lisette e Bicot. All'inizio degli anni Sessanta collabora al quotidiano "France-Soir", illustrando classici della letteratura e romanzi popolari, e nel 1962 dà vita sulle pagine di "V Magazine" a Barbarella•, la sua eroina più famosa.
In seguito creerà più effimere e meno fortunate eroine come Bébé Cyanure, Marie Math e Hypocrite. Autore assai prolifico, Forest ha scritto sceneggiature per Gillon• (*Les naufragés du temps*•), per Tardi• (*Ici Même*), Cabanes (*Le roman de Renard*) e per molti altri autori.

• THE FOSDYKE SAGA

The Forsythe Saga, una trilogia di romanzi di John Galsworthy sulle vicissitudini di una famiglia dell'alta borghesia inglese, dall'età vittoriana alla fine della Prima guerra mondiale, assai popolare in Gran Bretagna anche grazie a un lungo serial televisivo, ha ispirato Bill Tidy per *The Fosdyke Saga*, una serie incentrata sulle peripezie dell'ex minatore Josiah Fosdyke, costretto a vivere di espedienti, e della sua sfortunata famiglia. «Quando ho visto *The Forsythe Saga*» – ha dichiarato l'autore – «ho pensato che anche la classe lavoratrice aveva i suoi diritti. La sua vita, i suoi sogni, i suoi pensieri sono stati ignorati per anni e spero che i miei Fosdyke possano riempire questa lacuna.»
Apparsa per la prima volta sul quotidiano "Daily Mirror" il 2 marzo 1971, questa serie, ricca di stereotipi e di colpi di scena tipici del feuilleton ottocentesco, è durata una decina d'anni ed è stata più volte ristampata in volume, diventando popolarissima in Gran Bretagna, tanto che il suo autore, col-

In alto:
Jean-Claude Forest autoritrattosi in una storia di Barbarella.

A sinistra:
Gli Antenati, cavernicoli un po' sui generis.

laboratore del prestigioso "Punch", era spesso chiamato alla televisione come "esperto" sui problemi dei lavoratori.

• FOSTER, HAL
Nato il 16 agosto 1892 ad Halifax, in Canada, Harold Foster si trasferisce con i genitori negli Stati Uniti nel 1906 e a diciotto anni abbandona gli studi per contribuire al bilancio familiare. Nel 1921 si stabilisce a Chicago per frequentare prima l'Art Institute e poi la National Academy of Design. Finiti gli studi, inizia a lavorare come illustratore per l'editoria e la pubblicità e nel 1928 disegna il primo episodio di Tarzan•, capostipite del fumetto avventuroso. Nel 1931 accetta di occuparsi della tavola domenicale dell'eroe creato da Edgar Rice Burroughs, che abbandonerà nel 1937 nelle mani di Burne Hogarth• per dedicarsi a un fumetto tutto suo, Prince Valiant•, valoroso cavaliere della Tavola Rotonda, cui affiancherà per un breve periodo, a partire dall'aprile 1944, *The Medieval Castle*. Dopo essere stato aiutato nella seconda metà degli anni Sessanta da alcuni assistenti (tra i quali possiamo ricordare almeno Wayne Boring, uno dei primi disegnatori di Superman•), alla fine del 1971 Foster affida la realizzazione grafica di Prince Valiant a John Cullen Murphy•, continuando a occuparsi dei testi fino a poco prima della morte, avvenuta nel 1981.

♦ FOUCHÉ
Pubblicato a puntate su "Eureka"• a partire dal giugno 1973 e successivamente raccolto in volume, *Fouché, un uomo nella Rivoluzione* è un ottimo fumetto storico sulla Rivoluzione francese scritto da Luciano Secchi (creatore di numerosi personaggi con lo pseudonimo di Max Bunker•) e disegnato da Paolo Piffarerio. Quale filo conduttore dell'intera vicenda, che vedrà scorrere la Rivoluzione, il Direttorio, il Consolato, l'Impero, la caduta di Napoleone e la Restaurazione monarchica, Secchi, appassionato cultore di storia della Rivoluzione francese, ha scelto Joseph Fouché, uomo di primo piano che, dopo essersi dedicato allo studio delle scienze e all'insegnamento, prese gli ordini minori, fu deputato alla Convenzione e cooperò con Robespierre. Sostenne in seguito Napoleone, di cui divenne il potentissimo ministro di polizia, e alla sua caduta tentò invano di porsi al servizio di Luigi XVIII, da cui, dopo i Cento giorni, fu definitivamente esiliato. Come ha scritto lo stesso Secchi, «l'impegno è stato realizzato col desiderio di usare il fumetto come mezzo espressivo, romanzando entro i limiti di "montaggio" senza urtare con la parte didattica, cercando di adottare un linguaggio conciso ma estremamente esatto, tanto nei termini quanto nei contenuti». La documentazione storica di questa storia è assai curata e i disegni sono il piú delle volte realizzati tenendo presenti quadri, disegni e acquarelli dell'epoca, con risultati indubbiamente di prim'ordine.

■ FRANCE
Preceduti dalle *Images* di Epinal, protofumetti che già verso il 1820 raccontavano fatti di cronaca, storie educative, favole, le vite dei santi ed episodi storico-mitologici sviluppati in un foglio suddiviso in quattro o cinque strisce quadrettate, con al piede brevi didascalie o versi in rima, i fumetti (anche se mancano le nuvolette e i testi sono posti sotto ogni vignetta) nascono in Francia nel 1889, quando Georges Colomb, che si firmava Christophe, crea *La Famille Fenouillard*• per "Le petit français illustré".
Numerose sono le riviste per ragazzi nate tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del nuovo secolo, anche se le loro pagine sono piene di racconti illustrati piú che di vere e proprie storie disegnate. Tra queste testate possiamo ricordare almeno "Le Journal illustré", che

pubblica i lavori di Benjamin Rabier, la "Semaine de Suzette", sulle cui pagine nel 1905 nascerà Bécassine•, "Cœurs Vaillants" e "L'Épatant"•, che nel 1908 terrà a battesimo *Les Pieds Nickelés*• di Louis Forton.
All'inizio degli anni Venti bisogna ricordare la nascita de "Le Dimanche illustré", supplemento settimanale del quotidiano "L'Excelsior", che pubblica la statunitense Winnie Winkle•, ribattezzata Bicot, e sulle cui pagine il 3 maggio 1925 Alain Saint-Ogan• darà vita a Zig et Puce•, i primi personaggi francesi che sin dall'inizio si esprimono con le classiche nuvolette dei fumetti. A metà degli anni Trenta nascono le grandi riviste: da "Le Journal de Mickey", che pubblica i personaggi disneyani ma anche molti eroi avventurosi come Brick Bradford• e il Jungle Jim• di Alex Raymond•, a "Robinson", che

A sinistra:
Harold Foster, spiritosamente autoritrattosi insieme al suo Prince Valiant.

In alto:
la sprovveduta Bécassine.

Sopra:
Les Pieds Nickelés nella versione di René Pellos.

ospita Tarzan•, Mandrake• e Flash Gordon•; da "Hop-là!", che pubblica Prince Valiant• e Popeye•, il nostro Braccio di Ferro, a "Urrà!", che presenta sulle sue pagine Red Ryder• e altri personaggi "made in Usa". Da Robert Velter, che all'inizio del 1938 darà vita a Spirou•, personaggio guida dell'omonima testata belga, a René Pellos•, creatore di *Futuropolis*•, gli autori francesi non mancano, ma in questo periodo sono ancora costretti a un ruolo di secondo piano rispetto alla massiccia "invasione" del materiale statunitense.
Durante la Seconda guerra mondiale, grazie all'interruzione delle forniture da parte delle grandi agenzie americane, gli autori locali riusciranno a conquistare spazi maggiori, ma la situazione è tutt'altro che facile, molte testate chiudono o sopravvivono a fatica, manca la carta e certo la gente ha cose più importanti a cui pensare. Proprio per ovviare ad alcuni di questi problemi nascono, seguendo l'esempio di quanto era accaduto in Italia, albi con storie complete.
Il dopoguerra sarà caratterizzato dalla nascita di nuove testate, che spesso dedicano maggiore attenzione ad autori e personaggi francesi (come fa "Vaillant"•, che sulle sue pagine pubblica tra l'altro Lynx di Paul Gillon•, Yves le Loup di René Bastard, Arthur• di Jean Cézard e *La pension Radicelle* di Eugène Gire) e dall'"assalto" dei settimanali belgi: "Spirou"•, che ha ripreso le pubblicazioni nell'ottobre 1944, e "Tintin"•, nato nel settembre 1946, che dal 1948 avrà un'edizione francese edita da Georges Dargaud. Negli anni Cinquanta nascono diversi nuovi editori che propongono numerose pubblicazioni in piccolo formato, come le Editions Lug di Lione, che presentano soprattutto personaggi italiani come Tex•, Capitan Miki• e Il grande Blek• e che in seguito punteranno sui supereroi della Marvel, e sono caratterizzati dall'interesse verso i fumetti dimostrato dai quotidiani - come "France-Soir", "Le parisien libéré", "L'Aurore" e altri - che pubblicano ogni giorno una pagina con illustratissimi feuilletons e serie realizzate appositamente come Arabelle e *13, rue de l'Espoir*.
Nell'ottobre 1959 esce il primo numero di "Pilote"•, una nuova rivista diretta dallo sceneggiatore René Goscinny•, che presenta sulle sue pagine personaggi del calibro di Asterix•, Barbe-Rouge•, Tanguy et Laverdure• e Jacques Le Gall e che ben presto si imporrà come una delle più popolari e diffuse testate a fumetti degli anni Sessanta. Nel 1962 Jean-Claude Forest• dà vita a Barbarella•, capostipite di numerose eroine sempre più libere e disinibite; nel 1967 Philippe Druillet• crea Lone Sloane•, mentre nel 1970 Hugo Pratt• continua le avventura del suo Corto Maltese• direttamente per la rivista "Pif", nuovo nome di "Vaillant".
Nel 1972, Claire Bretécher•, Marcel Gotlib• e Nikita Mandrika lasciano "Pilote" per fondare "L'Echo des Savanes". Da questo momento il mercato francese sarà caratterizzato, oltre che dalle tradizionali riviste per ragazzi, anche da quelle indirizzate a un pubblico più adulto. "L'Echo des Savanes" sarà infatti ben presto seguita dalla nascita de "Le Canard Sauvage", "Charlie Hebdo" (filiazione di "Charlie"•, un mensile che all'inizio era molto simile al primo "Linus"•), "Métal Hurlant"•, "Fluide Glacial", "Circus"•, "(A suivre)"• e "Vecu"•.
Queste riviste pubblicano il meglio della produzione francese e internazionale indirizzata agli adulti e contribuiscono non poco alla nascita di nuovi autori, ma all'inizio degli anni Ottanta, causa il "boom" degli *albums* (edizioni di singole storie in volumi cartonati che, tra novità e ristampe, superano ben presto i cinquecento titoli l'anno) si registra un sensibile calo delle vendite che provocherà la chiusura di molte delle testate prima ricordate.

• FRANK CAPPA
In parte ispirato all'Ernie Pike• di Oesterheld• e di Pratt•, Frank Cappa è un giornalista cinico e disincantato che detesta profondamente la guerra anche se non riesce mai a starne a lungo lontano dato che le sue testimonianze, i suoi articoli e le sue fotografie sono molto richieste dalla stampa internazionale. Sempre pronto a impegnarsi in prima persona più che semplice testimone di conflitti piccoli e grandi, Frank Cappa ha combattuto anche contro trafficanti di droga e contro dittatori avidi di potere. Creato nel 1981 dallo spagnolo Manfred Sommer, questo personaggio è stato pubblicato in Spagna sulla rivista "Cimoc"• e in Italia sull'"Eternauta".

• FRANKENSTEIN
Creato nel 1818 da Mary Shelley e reso famoso da numerose versioni cinematografiche, il mostro di Frankenstein, creatura fabbricata dal dottor Victor von Frankenstein con parti di cadaveri, è stato protagonista di numerose storie a fumetti. Tra queste meritano di essere ricordate quella realizzata nel 1940 da Dick Briefer, che in seguito si trasformerà inopinatamente in una serie umoristica, e quella scritta da Gary Friederick e disegnata da Mike Plogg per la Marvel nel 1973, dove il mostro appare come un "diverso" vittima dell'incomprensione umana.

• FRANQUIN, ANDRÉ
Nato nel 1924 a Bruxelles, il belga André Franquin abbandona gli studi per lavorare in uno studio di disegni animati. Nel 1945 fonda con Jijé•, Morris• e Peyo•, che come lui diventeranno in seguito famosissimi, uno studio per la produzione di fumetti, che però chiude i battenti l'anno dopo, quando Franquin inizia a collaborare al settimanale "Spirou"• realizzando l'omonimo personaggio creato da Rob Vel (Robert Velter) nel 1938. Nelle storie di Spirou• compaiono via

A sinistra:
copertina di un numero di "Pif gadget".

In alto:
Les frustrés, serie graffiante sui borghesi "rivoluzionari" da salotto.

In alto:
Frank Cappa, un giornalista cinico e disincantato.

via numerosi nuovi personaggi come il Marsupilami•, un fantastico e poetico animale, e lo stravagante Gaston Lagaffe•, i quali in seguito diventeranno protagonisti di fortunate serie tutte loro.
Nel 1955, in seguito ad alcuni disaccordi con l'editore, Franquin passa a "Tintin"• dando vita a Modeste et Pompon, che in seguito sarà continuata da numerosi autori. All'inizio del 1957 torna a "Spirou", dedi-

cando sempre più tempo ai propri personaggi che al "vecchio" Spirou, che nel 1969 verrà affidato al meno fantasioso Jean-Claude Fournier. Definito dai suoi colleghi «un disegnatore realistico tra i disegnatori umoristici» e comunemente considerato un maestro del bianco e nero e del disegno grottesco, André Franquin è famoso anche per la serie *Idées Noires*, nata nel 1977 sulle pagine de "Le Trombone Illustré", un supplemento satirico di "Spirou", e in seguito approdata a quelle di "Fluide Glacial". Nel 1987 riprende le avventure del Marsupilami, personaggio del quale ha ottenuto i diritti, che elegge a emblema della propria casa editrice, la Marsu Productions.

♦ FRA' SALMASTRO

Scarsamente erudito e di intelligenza mediocre pur se sostenuto da una fede incrollabile, Fra' Salmastro da Venegono è un cronista francescano del XIII secolo, protagonista e testimone di storie medievali, popolate da un'umanità eterogenea, che sono invece attualissime e nelle quali non mancano polemici riferimenti alla nostra realtà contemporanea. Come quella di un tale Pinello Anarcolico, fortemente indiziato per un attentato, che nel chiostro della questura scivola accidentalmente su una buccia di banana procurandosi «bruciature alle piante dei piedi, la frattura di tre costole, la lussazione della spalla destra, oltre a varie ecchimosi nella regione zigomata e frontale e ferite lacero contuse al cuoio capelluto per cui decedeva all'istante».
Creato da Enzo Lunari• per «liberare finalmente il Medioevo da quell'aria tetra e insulsa che tradizionalmente gli viene attribuita», questo personaggio ha esordito nel 1966 sulle pagine di "Linus"•. Per il disegno, l'autore, che precedentemente aveva dato vita al preistorico Girighiz•, si è ispirato ai bassorilievi del Castello Sforzesco.

• FRAZETTA, FRANK

Nato il 9 febbraio 1928 a New York e più famoso come illustratore che come autore di fumetti, Frank Frazetta frequenta l'Academy of Fine Arts di Brooklyn e a sedici anni è già assistente di John Giunta per Snowman. Nella seconda metà degli anni Quaranta disegna numerosi personaggi, quasi sempre effimeri, tra i quali meritano di essere ricordati almeno Golden Arrow, White Indian, Thun'da e Johnny Comet. Assistente per dieci giorni di Dan Barry per Flash Gordon• e per quasi nove anni, dal 1954 al 1962, di Al Capp• per Li'l Abner•, Frazetta realizza alcune storie d'amore e di fantascienza per i comic book ma pubblica il suo ultimo fumetto nel 1964, sul primo numero di "Creepy"•. Da quel momento si limita alla realizzazione di copertine. Particolarmente famose quelle disegnate per "Creepy" (ed è proprio ispirandosi a una di queste che Forrest J. Ackerman e Tom Sutton daranno vita a Vampirella•) e quelle per i romanzi di Conan• e di Tarzan•.

♦ THE FREAK BROTHERS

Sempre alla ricerca di sesso, di soldi facili e di un po' di droga, il grassoccio Freddy, il bruno Franklin e il barbuto Phineas, più noti come i Freak Brothers, non sono in fondo cattivi ma piuttosto l'espressione esagerata di un'epoca e vogliono semplicemente riflettere la contestazione studentesca della fine degli anni Sessanta. Creata nel 1967 da Gilbert Shelton – con Robert Crumb•, l'autore underground più noto in Europa – questa serie, diventata ben presto popolarissima, tanto che nel 1975 ha persino fatto un'apparizione sulle pagine di "Playboy", era anche un'occasione per gettare uno sguardo ironico, attraverso gli occhi dei tre protagonisti, sulle incongruenze e le assurdità della società statunitense.
Con il passare del tempo la droga scompare, i toni critici si ammorbidiscono e Freddy di-

Sopra:
Fra' Salmastro da Venegono, protagonista di storie medievali dove non mancano polemici riferimenti alla nostra realtà.
© Lunari

A destra:
nati nell'ambito del fumetto underground, i Freak Brothers sono apparsi anche su "Playboy".
© Shelton

diventa proprietario di un gatto indipendente (indicato semplicemente come "Freddy's cat") che sarà protagonista di una serie di storie raccontate dal suo punto di vista.

◆ FRECCIA VERDE

Vedi The Green Arrow

● FRED

Nato il 5 marzo 1931 a Parigi, da genitori di origine greca, Othon Aristides, noto con lo pseudonimo di Fred, esordisce come vignettista collaborando a numerosi giornali francesi e non, come l'inglese "Punch" e lo statunitense "New Yorker". Alla fine degli anni Cinquanta incontra Cavanna, con il quale nel settembre 1960 darà vita all'irriverente e graffiante "Hara-Kiri", una specie di "Male" ante litteram pubblicizzato come giornale *bête et méchant*, stupido e cattivo.
Nel 1965 crea per "Pilote"• il poetico e stralunato Philémon•, che continua tuttora, scrivendo saltuariamente sceneggiature per altri autori, tra cui Mézières•, Pellos• e Pichard•.

◆ FREDDY LOMBARD

Creato nel 1981 da Yves Chaland• e apparso inizialmente sull'effimero "Bananas", Freddy Lombard è un giovane dal ciuffo ribelle alla Tintin• che si trova quasi sempre alle prese con storie strampalate vissute insieme all'amico Pote e alla simpatica Dina, l'unica con un po' di sale in zucca.
Con una buona dose d'incoscienza, Freddy Lombard si getta sempre a testa bassa nell'avventura, con un'ostinazione che non ha limiti e che alla fine viene comunque premiata. Approdate successivamente su "Métal Aventure" e su "Métal Hurlant"•, le avventure di questo simpatico personaggio si sono interrotte alla fine del 1990 in seguito alla prematura scomparsa dell'autore.

● FREIXAS, EMILIO

Nato nel 1899, lo spagnolo Emilio Freixas ha esordito nel 1935 su "Mickey" illustrando *I viaggi di Gulliver* e altri classici della letteratura per ragazzi, ma è famoso in Spagna soprattutto per le storie del Capitan Misterio, un eroe creato nel 1944 sulle pagine del settimanale "Chicos" su testi di Angel Puigmiquel. Pur essendo durata soltanto cinque anni, la serie dedicata a questo misterioso difensore della giustizia che opera nell'Estremo Oriente ed è dotato di grandi poteri fisici e mentali, ha conosciuto molta popolarità, soprattutto per la bravura dell'autore e la sua abilità nel disegnare gli animali. Emilio Freixas è morto nel 1976.

★ "FRIGIDAIRE"

La chiusura di "Cannibale", testata fondata nel 1977 da Stefano Tamburini (cui ben presto si erano aggiunti Massimo Mattioli•, Filippo Scozzari• e Andrea Pazienza•) e sulle cui pagine hanno tra l'altro esordito Ranxerox• e Joe Galaxy•, avvenuta nell'autunno 1979, porta alla nascita della società Primo Carnera srl e, nel novembre 1980, del primo numero di "Frigidaire", un mensile che unisce ai fumetti racconti e reportages giornalistici. Dopo l'improvvisa scomparsa di Tamburini nel 1986 e di Pazienza nel 1988, la rivista ha continuato a essere, con la direzione di Vincenzo Sparagna, una delle più libere palestre dell'editoria europea.

◆ FRITZ THE CAT

Serie creata nel 1959 dallo statunitense Robert Crumb• che diventerà famosa soltanto una decina di anni dopo grazie al "boom" del fumetto underground. Fritz è un gatto davvero diverso da tutti quelli che l'hanno preceduto nel mondo del fumetto e del disegno animato. Infatti è un tipo individualista e anarcoide, incredibilmente sboccato e sempre a caccia di donne, con una determinazione che gli ha fatto subito guadagnare il titolo di "pornogatto". Ma al di là di questo erotismo eccessivo e goliardico, le storie di Crumb incarnavano gli umori e le inquietudini degli studenti universitari della seconda metà degli anni Sessanta.
Cresciuto quindi nell'ambito del fumetto underground, questo personaggio è ben presto stato scoperto dai normali canali dei mezzi di comunicazione di massa, che lo hanno imposto al grosso pubblico grazie a un lungometraggio a disegni animati, che lo ha fatto conoscere in tutto il mondo, anche se in una versione in gran parte snaturata, che non aveva ormai più molto a che fare con le storie originali di Crumb.
Questo personaggio è infatti stato portato nel 1972 sullo schermo da Ralph Bakshi in un film vietato ai minori. Costato un milione e trecentomila dollari, *Fritz the Cat* ne incassò circa venti soltanto negli Stati Uniti, e scontentò non poco Robert Crumb, che "uccise" il suo popolare personaggio in una storia pubblicata su "People's Comics" e se la prese con i "tradimenti" del regista, mentre Bakshi dichiarò di non dovere all'autore più di quanto in genere debba chi acquista i diritti di un romanzo, vantandosi addirittura di avere aggiunto al personaggio molto di suo e sostenendo di essere il solo e unico autore di quel film. Nel 1974 Bakshi ha realizzato un secondo lungometraggio a disegni animati con nuove avventure del "suo" personaggio, *The Nine Lives of Fritz the Cat* (Le nove vite di Fritz il gatto), che non ottenne alcun successo.
Vedi nella pagina accanto il box sul fumetto underground.

In alto:
protagonista di storie strampalate, Freddy Lombard si getta sempre a testa bassa nell'avventura.
© Humanoïdes Associés

A sinistra:
Fritz il gatto, uno dei più popolari eroi del fumetto underground.
© Crumb

IL FUMETTO UNDERGROUND

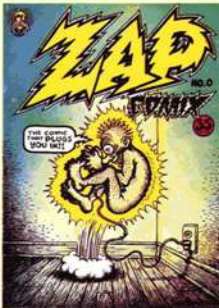
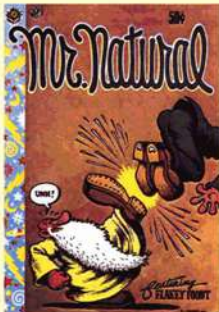
Il movimento underground (vale a dire "sotterraneo", "segreto", "clandestino") nasce a metà degli anni Sessanta negli Stati Uniti, opponendosi alla cultura ufficiale e proponendosi come cultura alternativa o controcultura. Per sfuggire alla commercializzazione e alla produzione su scala industriale, molti autori incominciano a diffondere attraverso canali inconsueti le loro opere artistiche e letterarie, senza dover cosí sottostare a condizionamenti economici e culturali.

Tra questi artisti non mancano naturalmente gli autori di fumetti, che incominciano a pubblicare i loro *comix* (cosí ribattezzano i *comics*, vale a dire i fumetti) sulle prime riviste underground. Nel 1966 l'"East Village Other" incomincia a pubblicare Captain High di Bill Beckman e *Gentle's Tripout* di Panzika (Nancy Kalish), cui ben presto seguiranno la *Sunshine Girl* di Kim Deitch e il Trashman di Spain Rodriguez oltre a molti disegni di autori come Robert Crumb•, Trina Robbins• e Art Spiegelman•.

In seguito questo movimento metterà profonde radici soprattutto a San Francisco, in California, dove nel 1967 Crumb pubblica "Zap", la prima rivista completamente dedicata ai fumetti underground, che dall'anno successivo accoglierà sulle sue pagine Rick Griffin, Victor Moscoso, Gilbert Shelton e tutti i maggiori autori di questo nuovo genere.

Ben presto testate e iniziative si moltiplicano e non è molto facile star loro dietro nonostante nell'estate 1982 Jay Kennedy abbia pubblicato una pressoché completa *Official Underground and Newave Comix Price Guide*. Un po' alla rinfusa possiamo comunque ricordare, tra le testate piú interessanti, "Gothic Blimp Works" di Vaughn Bodé•, "Bijou Funnies", pubblicato a Chicago da Jay Lynch• e Skip Williamson, e "Mom's Homemade Comix" di Denis Kitchen.

Caratterizzate da una notevole dose di violenza oltre che da una spasmodica attenzione verso il sesso in tutte le sue forme, nonostante i continui attacchi della censura e i numerosi processi affrontati, queste testate hanno conosciuto negli Stati Uniti un notevole successo. Ma a metà degli anni Settanta il fenomeno - che non era mai riuscito a imporsi nel resto del mondo nonostante qualche effimero tentativo - incomincia a sgonfiarsi, anche se certi toni satirici saranno in seguito recuperati da riviste come "National Lampoon" e "Punk Magazine", mentre contenuti piú adulti e "politici" troveranno spazio negli anni Ottanta su "Raw"•, l'intelligente rivista internazionale di avanguardia fondata e diretta da Art Spiegelman, creatore del maturo e impegnato Maus•.

Tra i personaggi piú popolari del fumetto underground statunitense bisognerà ricordare almeno Fritz the Cat• e Mr. Natural di Crumb, i Freak Brothers• di Shelton, Mickey Rat di Robert Armstrong, *Odd Bodkins* di Dan O'Neil, Zippy di Bill Griffith e certe storie di Richard Corben•, come Den•, Rowlf• e molti racconti dell'orrore pubblicati su varie riviste come "Skull" e "Death Rattle".

Copertine di un catalogo pressocché completo della produzione underground statunitense (in alto) e di tre popolari albi.

• FROLLO, LEONE

Nato il 9 aprile 1931 a Venezia, Leone Frollo esordisce nel fumetto nel 1948 con una storia western, *Sui grandi laghi*, apparsa a puntate su un periodico cittadino e nel 1953 subentra a Giorgio Bellavitis nella realizzazione de *La strada senza fine* sul "Corriere dello scolaro". Laureatosi in architettura, nel 1958 inizia una collaborazione con l'agenzia inglese Fleetway, disegnando storie di guerra per passare poi al genere rosa.
Nella seconda metà degli anni Sessanta crea tra l'altro *Guerra agli invisibili* sul "Corriere dei Piccoli"• e diverse storie di Perry Rhodan• per la Germania, mentre all'inizio degli anni Settanta inizia una lunga collaborazione con editori che pubblicano fumetti "per adulti" disegnando Lucifera, Biancaneve•, Naga e altre affascinanti eroine. Nella seconda metà degli anni Ottanta collabora anche a "Lanciostory"• e a "Skorpio"• e realizza per le Edizioni Glamour illustrazioni e fumetti erotici.

Sopra:
autoritratto di Leone Frollo.

♦ LES FRUSTRÉS

Realizzate a partire dal 1973 per "Le Nouvel Observateur", il settimanale di punta della sinistra francese, e pubblicate un po' in tutto il mondo - in Italia sulle pagine di "Linus" e in volumi dalla Bompiani - le tavole dei Frustrés, una serie ironica e graffiante sui borghesi "aspiranti rivoluzionari" da salotto, con i loro discorsi velleitari e *à la page*, ha procurato alla sua autrice, Claire Bretécher•, un grande successo. Le maggiori fonti di ispirazione dell'autrice sono la televisione, i giornali e le riviste, ma la Bretécher non ha alcuna difficoltà ad ammettere che lei stessa e i suoi amici hanno spesso non pochi punti di contatto con le sue tavole. «Ma gli amici che sono stati presi di mira nei miei disegni non me ne vogliono: sanno che con l'autoironia si può guarire dai difetti.»

★ "IL FUMETTO"

Nato nel 1970 come bollettino ciclostilato per poi trasformarsi in un trimestrale di grande formato, "Il Fumetto" è curato dall'ANAF (Associazione Nazionale Amici del Fumetto) e ha sempre dimostrato uno spiccato interesse per autori e personaggi italiani, anche se sulle sue pagine non mancano articoli sulla produzione internazionale. In appendice una panoramica completa di quanto periodicamente esce in Italia, tanto in edicola quanto in libreria, senza trascurare le pubblicazioni degli editori amatoriali.

★ "FUMO DI CHINA"

Dopo aver esordito nel 1978 come bollettino del Club giovani amici del fumetto, questa *fanzine* ha assunto il nome di "Fumo di china" nel 1980. Nel novembre 1989, dopo che per due anni era stata edita da Alessandro Distribuzioni, un libraio specializzato di Bologna, e stampata in diecimila copie, la testata si è fusa con una rivista di fumetti, "Fox trot", diventando bimestrale e andando direttamente in edicola.
Spesso redatta con toni battaglieri, questa testata ha sempre avuto grande attenzione per la produzione italiana, anche se non sono mancate interviste a grandi autori stranieri come Jean Graton•, Bill Sienkiewicz• e Juan Zanotto•. Dal 1987 la sezione informativa su tutto quello che esce in Italia, Francia, Stati Uniti e saltuariamente nel resto del mondo ha assunto sempre maggiore importanza, tanto da trasformare questo trimestrale in un indispensabile quanto aggiornato strumento di documentazione sul mercato internazionale.

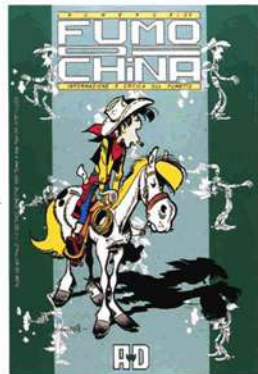
• FUSCO, FERDINANDO

Nato il primo agosto 1929 a Ventimiglia, Ferdinando Fusco esordisce nel 1948 con Jeff Cooper, continuato in seguito da Guido Zamperoni. Trasferitosi a Parigi nel 1949, lavora per le Editions Mondiales di Cino Del Duca e inizia una lunga collaborazione con la Sageditions riducendo a fumetti serie televisive e disegnando numerose storie di Tarzan•. Nel 1970 rientra in Italia, dando vita sull'"Intrepido"•, su testi di Luigi Grecchi, a Lone Wolf• e a *I due dell'Apocalisse* e dal 1974 si dedica completamente alla realizzazione di Tex•.

♦ FUTUROPOLIS

Ambientata in un lontano futuro nel quale una parte dell'umanità vive in un'enorme città sotterranea, altamente tecnologica, mentre sulla superficie del pianeta l'uomo è tornato all'Età della pietra, *Futuropolis* è un'interessante serie fantascientifica creata dal francese René Pellos•. Appresa la loro esistenza, i Saggi che governano la città decidono di mandare sulla superficie Rao e Maia, la sua ragazza, con il compito di eliminare quei barbari. I due giovani fanno però amicizia con loro e insieme iniziano una lunga guerra contro l'arida e spietata città sotterranea.
Apparsa nel 1937 sul settimanale "Junior", senza nuvolette e con i testi posti in didascalia, questa serie ha avuto qualche problema al suo apparire per il pessimismo della storia e il realismo di certe situazioni.

A sinistra:
Lucky Luke in copertina su un numero di "Fumo di China".

In alto:
Rao, protagonista di Futuropolis, un'interessante saga fantascientifica.

• GAI-LURON

Nel settembre 1962, Marcel Gotlib• aveva dato vita, sulle pagine di "Vaillant"•, a Nanar et Jujube, una serie umoristica incentrata sulle vicende di un ragazzino e della sua piccola volpe Jujube. Ai due si aggiungeranno in seguito una ragazza (tanto che per un certo periodo la serie verrà ribattezzata Nanar, Jujube et Piette) e, a partire dal 1964, il cane Gai-Luron che, dopo l'"eliminazione" dei ragazzini, ne diverrà il protagonista assoluto.

Talmente flemmatico da sembrare sempre mezzo addormentato e psicologicamente simile al Droopy dei disegni animati di Tex

Avery, Gai-Luron è un simpatico cane filosofo che non si scompone mai e che agisce sempre con estrema lentezza, tanto da risultare esasperante a chi ha malauguratamente a che fare con lui. Come se non bastasse, è anche un tipo decisamente antisociale che ha sempre da ridire su tutto e tutti e non risparmia mai i suoi commenti ironici e strafottenti.

Le avventure di questo personaggio - che ha avuto una testata tutta sua, "Gai-Luron Poche", dal 1967 al 1976 - sono state continuate negli anni Settanta da Henri Dufranne, ex assistente di Gotlib, che a sua volta lo ha ripreso negli anni Ottanta, sulle pagine di "Fluide Glacial", in una serie di avventure indirizzate agli adulti.

• GALLEPPINI, AURELIO

Nato il 28 agosto 1917 a Casal di Pari, in provincia di Grosseto, Aurelio Galleppini, più noto come Galep, abbandona l'Istituto tecnico industriale e debutta nel 1936 sul settimanale "Mondo Fanciullo" illustrando alcune fiabe classiche. In seguito disegna per conto dell'editore argentino di origine italiana, Cesare Civita, due storie di Federico Pedrocchi•, *Pino il mozzo* e *Le perle del Mar d'Omar*. Nel 1940 si trasferisce a Firenze, realizzando numerose storie per l'"Avventuroso"• di Nerbini. Nel dopoguerra inizia un'intensa collaborazione con l'"Intrepido"• e a Milano incontra Giovanni Luigi Bonelli•, con il quale realizza Occhio Cupo e il popolarissimo Tex Willer•, che lo impegnerà completamente fino ai nostri giorni.

• LE GANG MAZDA

Bernard Hislaire, Christian Darasse e Marc Michetz sono tre giovani autori di fumetti che collaborano al settimanale belga "Spirou"•. Ma sono anche protagonisti di questa serie, incentrata sulle disavventure piccole e grandi di tre autori che hanno affittato uno studio sopra un garage della catena Mazda (ecco perché hanno deciso di farsi chiamare *Le gang Mazda*) per lavorare ai loro personaggi.

Sempre in ritardo con le consegne - Bernard realizza storie d'amore, Christian, che è anche il disegnatore di questa serie, storie umoristiche e Marc un avventuroso eroe giapponese - i tre amici trovano anche il tempo per un'intensa vita privata. Questo simpatico "dietro le quinte" del mondo del fumetto ha esordito nel 1987 sulle pagine di "Spirou".

• GARCIA, LUIS

Nato nel 1946, lo spagnolo Luis Garcia esordisce giovanissimo sulle riviste umoristiche dell'Editorial Bruguera per poi passare all'agenzia Selecciónes Ilustradas. In seguito continua Johnny Jueves di Enrique Monserrat e crea numerosissime storie rosa per la Gran Bretagna, sviluppando con il passare degli anni un proprio stile personalissimo grazie al quale, all'inizio degli anni Settanta, diventa uno dei più apprezzati disegnatori della Warren, la casa editrice di "Creepy"•, "Eerie" e "Vampirella".

Nel 1974 realizza, su testi di Victor Mora, *Love Strip*, un'interessante serie pubblicata in Italia sulle pagine di "Linus"•, che racconta la vita di tutti i giorni di uno sceneggiatore e di un disegnatore di fumetti di Barcellona. In seguito continua a lavorare per il mercato inglese, pubblicando le proprie storie più sofisticate su "Pilote"• e su varie riviste spagnole.

• GARFIELD

Grasso, indolente e perennemente affamato, Garfield è ben felice di essere un gatto e di poter ciondolare per casa senza avere nient'altro da fare che mangiare, guardare la televisione e rompere le scatole a un padrone-vittima, evidentemente un po' masochista, sempre disposto ad assecondare ogni suo più piccolo desiderio.

Anche se non parla e si limita a pensare le sue frasi graffianti e presuntuose - tipo: «E' dura fare il modesto, quando si è un fenomeno come me» - i due si intendono alla perfezione ed è Garfield, inutile dirlo, quello che primeggia in tutto e per tutto con le sue continue pretese. Egocentrico e indisponente, fastidioso e insopportabile, sfacciato

Sopra, a sinistra:
il flemmatico e simpaticissimo Gai-Luron.

A sinistra:
i protagonisti de Le gang Mazda.

In alto:
Garfield, un gatto eccentrico e indisponente.

e prepotente, infingardo e chi più ne ha più ne metta, Garfield ha infatti una vera e propria faccia da schiaffi, non ama fare le fusa e non fa proprio nulla per riuscire simpatico a quelli che hanno a che fare con lui. Ma, proprio per questo, è diventato ben presto popolarissimo e terribilmente simpatico ai lettori di tutto il mondo, tanto da essere pubblicato quotidianamente su oltre mille giornali. Anche se, probabilmente, non è certo il gatto che i suoi numerosissimi fan vorrebbero avere davvero per casa!
Creato nel 1978 dallo statunitense Jim Davis, oltre che nei fumetti, questo personaggio è stato riprodotto su carte da parati, magliette, tute da ginnastica, berretti, cuscini, adesivi e figurine e ha conosciuto un notevole successo nel merchandising scolastico (cartelle, quaderni e diari) oltre che come pupazzo.

♦ GARTH

Questo personaggio è atletico e straordinariamente forte, un vero e proprio gigante che, pur senza essere un supereroe, deve frenare la propria forza sovrumana utilizzando uno speciale braccialetto. Garth ha la possibilità di viaggiare nel tempo, oltre che nello spazio, grazie alla scoperta di uno scienziato francese di cui è molto amico, il professor Lumière. Questo studioso sostiene che il tempo non può essere rappresentato da una linea retta ma da una spirale e che a certe condizioni una persona in possesso di determinate caratteristiche può essere proiettata nel passato o nel futuro.
Battendosi instancabilmente per la giustizia e la libertà dell'umanità contro la tirannia della scienza o contro le forze del male in genere, Garth passa quindi dal presente al passato, cercando di non alterare gli avvenimenti così come sono stati scritti nei libri di storia, anche se talvolta si finisce con lo scoprire che è proprio merito suo se certi fatti si sono svolti così come si sono svolti.
Quando Garth è apparso sulle pagine dell'inglese "Daily Mirror", il 24 luglio del 1943, probabilmente neppure il suo autore, Steve Dowling, ne immaginava i futuri sviluppi. Tale sospetto è infatti avvalorato dalla lettura cronologica delle sue prime avventure, che documentano come la messa a punto della serie, a incominciare dalla psicologia e dal carattere del personaggio, avvenga attraverso un cammino esitante e travagliato. Tra gli autori che hanno continuato la serie, merita di essere ricordato Frank Bellamy.

♦ GASOLINE ALLEY

Il 24 novembre 1918, lo statunitense Frank O. King• pubblica sul supplemento domenicale del "Chicago Tribune" la prima vignetta di una nuova serie incentrata su un gruppo di amici, appassionati di automobili, che si riuniscono di volta in volta in un cortile per parlare di motori. Intitolata *Sunday Morning in Gasoline Alley*, questa serie di vignette diventa ben presto così popolare che il capitano Joe Patterson, titolare del Chicago Tribune Syndicate, chiede all'autore di dar vita a un vero e proprio fumetto. *Gasoline Alley*, questo il titolo adottato da King, esordisce quindi il 23 agosto 1919 come striscia quotidiana e il 20 ottobre dell'anno successivo come tavola domenicale.
Popolarissima negli Stati Uniti, anche se non ha mai avuto grande fortuna all'estero, la serie continua a occuparsi per qualche tempo di problemi più o meno tecnici. Poi, il giorno di San Valentino del 1921, c'è un inatteso colpo di scena quando Walt Wallet, uno dei protagonisti, trova sulla porta di casa un cesto con un neonato abbandonato. Il piccolo Skeezix viene subito addottato da Wallet e incomincia a crescere e a invecchiare, come gli altri protagonisti della serie. Ci sono altre storie nelle quali il tempo passa anche per i vari personaggi, ma *Gasoline Alley* è probabilmente l'unica che si svolge davvero in tempo reale.
Dopo aver cercato di cavarsela da solo per un po' (difendendo anche il bambino da una misteriosa Madame Octave, che lo reclamava come figlio suo), Walt Wallet si sposa il 24 giugno 1926 con Phyllis Blossom, ha un figlio, Corky, e adotta una bimba, Judy. Skeezix diventa gradatamente il vero protagonista della serie, che continua a chiamarsi *Gasoline Alley*, tanto che certi pensano che questo sia il suo vero nome. A diciotto anni si arruola nell'esercito e combatte per il proprio paese dal 1942 al 1945. In seguito si sposa con Nina, ha un figlio, Chipper, e continua ancora oggi a condurre una vita tutto sommato normale, affrontando i problemi della vita di tutti i giorni (che sono anche i problemi dei lettori) senza eccessivi colpi di scena.
Nel 1951, King lascia le tavole domenicali di questa serie nelle mani del suo assistente, Bill Perry, continuando per qualche anno ancora a occuparsi delle strisce quotidiane, che in seguito passeranno a Dick Moores, morto all'inizio del 1987.

♦ GASTON LAGAFFE

Creato nel 1957 da André Franquin• come "spalla" di Spirou•, personaggio guida dell'omonima rivista a fumetti belga, Gaston Lagaffe è un grande pasticcione oltre che un inventore fallito. Grande idealista, armato di molta buona volontà e di una notevole dose di candore, vuole sempre rendersi utile a tutti i costi risolvendo - a modo suo, naturalmente - i problemi di chiunque gli capiti sotto tiro. Anche quando gli altri - soprattutto quelli che lo conoscono bene! - ne farebbero volentieri a meno, visto che tutte le sue iniziative finiscono come minimo in un disastro.
Come se non bastasse, Gaston Lagaffe è anche uno sportivo ai limiti del fanatismo, un amante della natura e degli animali (pulci e zanzare comprese) e un eclettico musicista dilettante. Grazie a tutte queste doti e alla sua incredibile capacità di combinare guai, questo personaggio è riuscito così simpatico ai lettori del settimanale da diventare ben presto protagonista di una lunga serie di brevi avventure e di tavole autoconclusive.

In alto:
Garth nella versione di Steve Dowling.

A sinistra:
Walt Wallet, protagonista di Gasoline Alley, insieme al piccolissimo Skeezix.

Pagina a fronte, in basso:
Gaston Lagaffe, il grandissimo pasticcione creato da André Franquin.

• GATTIA, ALARICO

Nato il 9 dicembre 1927 a Genova, Alarico Gattia si forma nell'ambito artistico milanese e all'inizio degli anni '50 esordisce nella pubblicità, lavorando in seguito a lungo come illustratore per diverse testate della Mondadori. Alla fine degli anni Sessanta disegna le matite di alcune avventure di Diabolik• e in seguito collabora per una decina d'anni al "Giornalino"•, occupandosi soprattutto di riduzioni a fumetti di classici della letteratura come *L'ultimo dei Mohicani* di James Fenimore Cooper e *Il fanciullo rapito* di Robert Louis Stevenson.
Nella seconda metà degli anni '70 disegna *L'uomo del Klondike* e *L'uomo del Sud* per la collana *Un uomo, un'avventura* della Cepim. In seguito collabora alla *Storia d'Italia a fumetti* della Mondadori e a due collane della casa editrice francese Larousse: *A la découverte du monde* e *Histoire du Far West*. Presidente dell'Associazione Illustratori, nella seconda metà degli anni '80 Gattia ha scritto e disegnato alcune storie per "Comic Art"•.

■ GERMANIA

Vedi Deutschland

♦ GERVASIO

Questo personaggio, creato nel 1957 da Carlo Peroni• (che si firmava Perogatt) sulle pagine degli albi del "Vittorioso"•, è un simpatico miliardario afflitto da un'inesorabile allergia per il denaro, che gli provoca interminabili starnuti. Contrariamente quindi a quello che fanno in genere i miliardari veri e quelli dei fumetti (primo di tutti, naturalmente, Uncle Scrooge•, il nostro Paperon de' Paperoni), Gervasio non dedica tutto il proprio tempo e tutti i propri sforzi ad accumulare nuove ricchezze, ma a spendere e spandere. In realtà, per quanto faccia, finisce sempre col trovarsi più ricco di prima e alla fine di ogni storia starnutisce a più non posso.

• GHIGLIANO, CINZIA

Nata il 14 luglio 1952 a Cuneo, Cinzia Ghigliano esordisce nel 1977 su "Alter Alter" con la serie *Le canzoni dell'altra Italia*, poi raccolte in volume dall'Ottaviano. Per la casa editrice femminista Dalla parte delle bambine realizza in seguito Nora, versione a fumetti di *Casa di bambola* del drammaturgo norvegese Henrik Ibsen, e dà vita su "Amica", insieme a Marco Tomatis, alla battagliera Lea Martelli•, procuratrice legale nello studio di un vecchio avvocato.
Nel 1980 disegna, sempre su testi di Tomatis, *Il mistero di Isolina*, basato su un fatto di cronaca accaduto a Verona agli inizi del nostro secolo, e nel 1983 crea Solange•. Realizzate insieme a Tomatis, le avventure di questa affascinante eroina iniziano sulle pagine di "Corto Maltese" per approdare qualche anno dopo su quelle di "Comic Art"•. Apprezzata illustratrice di libri per l'infanzia e di opere divulgative, Cinzia Ghigliano ha realizzato un'ampia *Storia della chimica a fumetti* con Luca Novelli•.

♦ GHOST RIDER

Per salvare la vita del padre adottivo, gravemente ammalato, Johnny Blaze, motociclista acrobatico, stringe un patto col diavolo, ma tutto si rivelerà inutile perché, subito dopo, l'uomo muore in un incidente invece che per il suo male. Pur essendo riuscito a non perdere la propria anima, Johnny Blaze si trasforma periodicamente in *Ghost Rider* (e la sua testa diventa un teschio fiammeggiante), ora vittima della sua personalità demoniaca e ora in grado di dominarla non senza qualche difficoltà.
Creato nel 1971 da Gary Friedrich e dal disegnatore Mike Ploog, questo personaggio è apparso per la prima volta sul numero 5 di "Marvel Spotlight" per poi passare su una propria testata, dove è stato continuato da altri disegnatori, tra i quali possiamo ricordare almeno Frank Robbins•, Tom Sutton e George Tuska•.
Nel 1954 Dick Ayers aveva creato un altro *Ghost Rider* (meno inquietante del futuro omonimo, era un vendicatore mascherato, con un mantello bianco che lo faceva assomigliare a un fantasma), che la Marvel ha riproposto nel 1967 in alcune avventure sempre realizzate da Ayers. All'inizio del 1990, lo sceneggiatore Howard Mackie e i disegnatori Javier Saltares e Mark Texeira hanno dato vita, per la Marvel, a una nuova versione di *Ghost Rider*, pubblicata in Italia su "All American Comics". Questa volta si tratta del giovane Danny Ketch, che si trasforma, indipendentemente dalla sua volontà, quando viene versato sangue innocente.

♦ GIANCONIGLIO

Creato nel 1973 da Carlo Triberti e da Carlo Peroni• sulle pagine del "Corriere dei Piccoli"•, questo personaggio è un coniglio disponibile e ingegnoso, protagonista di storie per

In alto:
autoritratto di Alarico Gattia.

Sopra:
Ghost Rider nella versione di Mike Ploog
e Jim Mooney.

i piú piccini che si svolgono in un microcosmo popolato da altri simpatici animali antropomorfi come l'affascinante Leprottina, il gatto Geremia, il pauroso cugino Leprotto e Compare Orso, un'ottima "spalla" di tante avventure.

■ GIAPPONE

Vedi Nippon

• GIARDINO, VITTORIO

Nato il 24 dicembre 1946 a Bologna, Vittorio Giardino si laurea in ingegneria elettronica nel 1969 e soltanto nove anni dopo abbandona tale settore per dedicarsi ai fumetti. Esordisce su "Città Futura" e nel 1979 crea l'ironico e amaro Sam Pezzo• sulle pagine del "Mago"•. Nel 1982 dà vita su "Orient Express"• a Max Fridman•, protagonista di avventure di spionaggio ambientate negli anni Quaranta, mentre nel 1984 pubblica su "Glamour"• le prime storie di Little Ego•, una deliziosa sognatrice ossessionata dalle sue fantasie erotiche.

• GIBBONS, DAVE

Nato nel 1955, l'inglese Dave Gibbons debutta nel 1970 sulle pagine della *fanzine* "Fantasy Advertiser", e l'anno successivo inizia a collaborare con l'agenzia Fleetway, passando in seguito alla D.C. Thomson, per la quale realizza storie di vario tipo pubblicate su "Hotspur", "Wizard" e altre testate. All'inizio degli anni Ottanta disegna diversi episodi di Judge Dredd• e del nuovo Dan Dare•. In seguito, dopo aver collaborato con la Marvel inglese dando vita a *Iron Legion*, disegna Green Lantern• e Flash• per la DC Comics. Sempre per la casa editrice statunitense realizza nel 1986, su testi di Alan Moore•, *Watchmen*•, la sua serie di maggior successo. Tra le cose piú interessanti pubblicate in seguito possiamo ricordare almeno Roy Buster e, su testi di Frank Miller•, *Give Me Liberty*.

★ "GIFF-WIFF"

Nata nel 1962 come bollettino del Club des bandes dessinées, animato tra gli altri da Francis Lacassin, Jean-Claude Forest• e Alain Resnais, in seguito trasformatosi nel Centre d'étude des littératures d'expression graphique, questa rivista trimestrale francese è stata la prima al mondo a occuparsi di critica fumettistica con approfonditi saggi dedicati agli autori e ai personaggi piú importanti degli anni Trenta, da Popeye• a Mickey Mouse•, da Dick Tracy• a Li'l Abner•, senza trascurare la produzione contemporanea, soprattutto francese e statunitense. "Giff-Wiff" ha purtroppo cessato le pubblicazioni nel marzo 1967.

• GIGI, ROBERT

Nato nel 1926 a Besançon, il francese Robert Gigi entra nell'immediato dopoguerra nello studio di Raymond Poïvet•, disegnatore di *Les pionniers de l'Espérance*•, e debutta nel 1948 su "Les aventuriers d'aujourd'hui", firmandosi Bob Gigi. In seguito collabora a "L'Epatant"• e a "Fillette", disegnando soprattutto storie romantiche, e a "Pschitt Aventures" con la serie western Mexico Kid.

Nel 1965 dà vita, su testi di Claude Moliterni, a Scarlett Dream•, che continuerà sino al 1975, e in seguito realizza per "Pilote"•, insieme con Jacques Lob, *Le dossier des soucupes volantes*, un'interessante inchiesta sui dischi volanti. Alla fine degli anni Sessanta dà vita su "Phénix"•, insieme con Moliterni, al suggestivo *Orion, le laveur des planètes* e nel 1972, sempre su testi di Moliterni, ad Agar• per il "Corriere dei Piccoli"•, personaggio che riprenderà in Francia su "Lucky Luke". In seguito realizza, inizialmente per il settimanale olandese "Pep", le avventure del samurai Ugaki•, pubblicate in Italia in bianco e nero su "Sorry"•.

♦ GIGITEX

Nel 1972 Alberto Simioni ha creato questo personaggio sulle pagine de "Il piccolo missionario". Gigitex è un cowboy italo-americano che non ha nulla da invidiare ai piú famosi Lucky Luke• e Cocco Bill•. Spunti e ambientazioni delle storie sono quelli dei spaghetti western, anche se l'indirizzo cattolico della testata ha contribuito non poco al tono allegro e spensierato delle varie avventure. Può essere curioso sapere che l'autore, nato a Bassano del Grappa, in provincia di Vicenza, il 30 aprile 1951 e prematuramente scomparso all'inizio del 1990, si era ispirato ad amici e parenti per raffigurare protagonisti e comparse di questa simpatica serie umoristica.

• GILLON, PAUL

Nato nel 1926, il francese Paul Gillon fa caricature per giornali e riviste prima di approdare nel 1947 sulle pagine di "Vaillant"• dove continua, su testi di Roger Lécureux, Lynx Blanc, una serie creata anni prima da Bob Sim, Capitaine Cormoran di Lucien Nortier e Wango di Eduardo Texeira Coehlo e dà vita, su testi di Lécureux, a *Fils de Chine*, una saga ambientata ai tempi della Lunga marcia di Mao. Dal 1959 al 1972 disegna il rosa *13, rue de l'Espoir* per il quotidiano "France-Soir".

In alto:
copertina di "Giff-Wiff", omaggio a Braccio di Ferro.

A destra:
Gigitex, un simpatico cowboy italo-americano.

Sopra:
autoritratto di Vittorio Giardino.

Nel 1964, su testi di Jean-Claude Forest•, inizia una splendida serie di fantascienza, *Les naufragés du temps*•, per "Chouchou", un'effimera rivista diretta dal creatore di Barbarella•, che ne pubblica soltanto nove tavole prima di chiudere i battenti. Forest e Gillon continueranno questa serie a partire dal 1974 su "France-Soir" e il solo Gillon la porterà avanti, a partire dal 1977, sulle pagine di "Métal Hurlant"•.
Autore assai prolifico, Gillon ha anche realizzato una storia del Partito socialista francese e ha creato numerosi altri personaggi. Tra questi possiamo ricordare almeno Jeremie, protagonista di avventure ambientate all'epoca dei corsari, l'esotico Teva e *La survivante*•, una serie fantascientifica con notevoli risvolti erotici incentrata su una donna che si risveglia in una Parigi del futuro e scopre di essere l'unico essere umano vivente sulla Terra.

• GIMENEZ, CARLOS

Nato nel 1941, lo spagnolo Carlos Gimenez diventa assistente del disegnatore Manuel Lopez Blanco a diciotto anni. In seguito lavora a diversi personaggi (Drake & Drake, Buck Jones e Gringo), ottenendo i suoi primi successi nel 1968 con Delta 99•, una serie di fantascienza scritta da Jesus Flores Thies. L'anno successivo realizza, su testi di Victor Mora, Dani Futuro•, un ottimo fumetto di fantascienza per ragazzi pubblicato in Italia sul "Corriere dei Piccoli"•, che lo terrà impegnato fino al 1976.
Dalla metà degli anni Settanta, a partire da Hom, un fumetto che in parte si ispira a un romanzo di fantascienza di Brian Aldis, Gimenez è anche autore dei testi di quasi tutti i fumetti che disegna e che sono spesso in gran parte autobiografici: da *Muchas gracias*, nel quale racconta gli otto anni trascorsi in collegio, a *Los profesionales*•, una divertente serie sul mondo degli autori di fumetti pubblicata anche in Italia sulle pagine del mensile "Eureka"•.

• GIMENEZ, JUAN

Nato all'inizio degli anni Quaranta a Mendoza, l'argentino Juan Gimenez esordisce come autore di fumetti a sedici anni, per dedicarsi in seguito al disegno industriale e alla pubblicità, realizzando spot promozionali e cortometraggi in animazione. Soltanto una dozzina d'anni dopo, nel 1976, inizia a collaborare con le Ediciónes Record di Buenos Aires realizzando alcune serie scritte da Ricardo Barreiro. Nel 1979 Gimenez si trasferisce a Madrid, collaborando non solo con riviste spagnole ma anche con la francese Dargaud e con "National Lampoon", che lo vuole nello staff di *Heavy Metal*, lungometraggio a disegni animati che lo tiene impegnato per cinque mesi. Juan Gimenez non ama i personaggi fissi e le sue storie sono pubblicate un po' in tutto il mondo dalle migliori riviste.

In alto:
autoritratto di Carlos Gimenez sulla copertina di un fascicolo monografico sui suoi lavori.

• GIM TORO

Questo personaggio, creato nel 1946 da Andrea Lavezzolo• e dal disegnatore Edgardo Dell'Acqua, nasce con le sembianze dell'attore statunitense Tyrone Power, allora assai popolare in Italia, e un paio di sottili baffetti, che perderà di colpo e definitivamente nella quarta avventura, nel pieno di un'azione. Protagonista di storie intricate e avvincenti, il muscoloso e leale Gim Toro inizia nella natia San Francisco una lunga lotta contro una potentissima associazione a delinquere internazionale che aveva creato addirittura una città sotterranea nella baia della città.
Il successo della serie è immediato (è stata pubblicata anche in vari paesi europei) e la casa editrice è presto costretta a ristampare i primi numeri e a varare una collana parallela di gran formato, Gimtorissimo, con avventure complete scritte sempre da Lavezzolo e disegnate da Antonio Canale•, Carlo Cossio• e altri. All'inizio del 1950, un periodo di crisi dell'editoria italiana a fumetti costringe comunque anche Gim Toro alle dimensioni degli albi tascabili a striscia e nel gennaio dell'anno successivo questo personaggio viene definitivamente soppresso, anche se resta nelle edicole ancora per lunghi anni grazie a numerose ristampe.

• GINGER MEGGS

Furbo e intraprendente, indipendente e critico nei confronti di qualsiasi autorità, Ginger Meggs è un simpatico ragazzino dai capelli rossi che l'australiano Jimmy Bancks inserisce nella serie *Us Fellers*, pubblicata sin dal 13 novembre 1921 sulle pagine del "Sydney Sunday Sun", assieme al personaggio principale, Gladsome Gladys. Ben presto Ginger Meggs diventa il vero protagonista, affiancato via via da nuovi ragazzini, dalla scimmietta Tony e dal cane Mike.
Assai popolare in Australia, nonostante il tratto tutt'altro che eccezionale dell'autore, alla morte di Bancks, avvenuta nel 1952, questa serie è stata continuata da Rob Vivian fino al 1974 e in seguito da altri autori che però non hanno saputo mantenerne lo spirito originale.

• GIOLITTI, ALBERTO

Nato il 14 novembre 1923, Alberto Giolitti ha esordito sulle pagine del "Vittorioso"• al-

Sopra, a destra:
l'avventuroso Gim Toro, popolarissimo alla fine degli anni Quaranta.

la fine degli anni Quaranta. In seguito è vissuto a lungo all'estero: dapprima a Buenos Aires, lavorando per varie case editrici, e poi a New York, lavorando per la Western Publishing e disegnando moltissimi episodi di Indian Chief, Turok, Gunsmoke e diversi altri personaggi.
Rientrato definitivamente in Italia nel 1960, ha dato vita allo Studio Giolitti (per il quale hanno lavorato autori come Ruggero Giovannini, Nevio Zeccara, Massimo Rotundo• e Franco Saudelli•), che produce soprattutto per editori statunitensi, inglesi e tedeschi. Nel 1986 ha pubblicato su "Comic Art"•, su testi di Giorgio Pedrazzi, *Cinque anni dopo*, una storia ambientata negli Stati Uniti dopo la Terza guerra mondiale.

★ "IL GIORNALE DEI BALILLA"

Voluto dall'Ispettorato Generale Balilla, questo «periodico ufficiale dei gruppi Balilla» esce per la prima volta il 18 febbraio 1923 con un messaggio di saluto ai giovani lettori firmato da Dino Grandi. Tra i personaggi piú popolari troviamo Crapotino, uno scolaro maldestro, la famiglia Cocorito («una figlia han da marito») e lo zelante Mimmo Piangimai. L'alta tiratura, circa 250.000 copie settimanali, non deve però trarre in inganno. Poco venduto nelle edicole, il giornalino era infatti forzatamente introdotto nelle scuole. La testata si trasformerà in "Il Balilla", con l'inserimento, negli anni del conflitto, della scritta «settimanale della gioventú italiana del littorio».

★ "IL GIORNALINO"

Pubblicato sin dal 1924, quando era composto solo di otto pagine ed era dedicato a tutti «i bambini che vanno a scuola con la cartella a tracolla o con i libri sotto braccio come gli studenti... agli ometti coi calzoni corti e alle donnine col grembiulino che vogliono sapere tante cose e dicono sempre "perché?"», questo settimanale cattolico per ragazzi, tuttora presente nelle edicole e nelle parrocchie italiane, si è in seguito trasformato in un vero e proprio rotocalco in carta patinata, ricco di servizi di attualità, di sport e di costume oltre che di inserti speciali per le ricerche scolastiche. Sulle sue pagine si sono alternati i maggiori autori italiani di fumetti - da Rubino• a Craveri•, da Bottaro• a De Luca•, da Cavazzano• a Micheluzzi•, tanto per fare soltanto qualche nome - e alcuni dei piú popolari personaggi stranieri per ragazzi: dagli Schtroumpfs•, i nostri Puffi, ad Asterix•, da Lucky Luke• agli eroi di Hanna & Barbera•.

★ "IL GIORNO DEI RAGAZZI"

Il primo esempio italiano di supplemento dedicato ai fumetti, "Il Giorno dei ragazzi" è stato pubblicato a partire dal 1957 dal quotidiano milanese "Il Giorno". Sulle sue pagine si sono alternati eroi inglesi provenienti dalla rivista "Eagle"• (come Dan Dare• e Jeff Arnold•) ed eroi statunitensi (come Juliet Jones• e Roy Rogers•), mentre tra la produzione italiana, non sempre all'altezza di quella straniera, dobbiamo ricordare almeno il delizioso Cocco Bill• di Benito Jacovitti• e *I Naufraghi* di Pier Carpi e Sergio Zaniboni•. Ridotto il numero di pagine, peggiorata la qualità della carta e delle storie pubblicate, "Il Giorno dei ragazzi" ha chiuso i battenti nel 1968.

• GIRAUD, JEAN

Nato l'8 marzo 1938 a Fontenay-sous-Bois, nei pressi di Parigi, Jean Giraud, noto tanto come Gir che come Moebius, manifesta sin dall'infanzia una grande passione per i fumetti e ricopia le storie che piú gli piacciono prima di iniziare le scuole. Nel 1954, mentre ancora frequenta i corsi della scuola di arti applicate, pubblica su "Far West", una delle tante riviste diretta da Marijac•, il suo primo fumetto: *Les Aventures de Franck et Jéremie*, una serie umoristica.
Tramite Jean-Claude Mézières•, quello stesso anno Giraud inizia a collaborare a "Coeurs Vaillants", realizzando illustrazioni didattiche e parecchie storie avventurose. Nel 1960, dopo aver fatto il servizio militare, diventa assistente di Jijé• e inchiostra un intero episodio di Jerry Spring•, ma l'anno successivo incomincia a collaborare all'ampia *Encyclopédie de l'histoire des civilisations*, che sarà pubblicata da Hachette.
Nel 1963, su testi di Jean-Michel Charlier• e firmandosi Gir, dà vita sulle pagine di "Pilote"• all'affascinante Blueberry•, protago-

In alto:
copertina del "Giornale dei Balilla".

Al centro:
copertina che festeggia i cinquant'anni de "Il Giornalino".

In basso:
copertina di un numero de "Il Giorno dei ragazzi", supplemento settimanale del quotidiano "Il Giorno".

IL FUMETTO WESTERN

Anche se gli Stati Uniti hanno sempre mantenuto un indiscusso primato nelle realizzazioni cinematografiche (gli spaghetti western italiani costituiscono un caso a se stante, la classica eccezione che conferma la regola), il "vero" western a fumetti è stato in genere realizzato da autori italiani, argentini, inglesi, belgi, francesi e spagnoli. Ciò non significa, naturalmente, che gli Stati Uniti non abbiano prodotto personaggi di un certo interesse – basti pensare al realistico Red Ryder•, a Lone Ranger•, a Casey Ruggles• e all'ex soldato sudista Lobo, uno dei pochi protagonisti di colore nella storia del fumetto; ma è fuori discussione che gli eroi più famosi e popolari di questo filone sono nati altrove.
Introdotto da Guido Moroni Celsi sulle pagine de "I tre porcellini"• con Ulceda, il fumetto western ha sempre goduto di particolare fortuna in Italia. Illustri esempi sono Kit Carson•, il realistico Tex Willer•, creato nel settembre 1948 da Giovanni Luigi Bonelli• e dal disegnatore Aurelio Galleppini• e ancora oggi popolarissimo, Pecos Bill•, e Ken Parker•. Poi ci sono opere particolari come l'ampia *Storia del West*• di Gino D'Antonio• e di Renzo Calegari•, che segue come filo conduttore la "saga" della famiglia MacDonald, e i dieci documentatissimi fascicoli della serie *I protagonisti della storia del West*, realizzati da Rino Albertarelli• all'inizio degli anni Settanta. Una serie di biografie a fumetti di personaggi realmente vissuti – da Custer a Billy the Kid, da Toro Seduto a Wild Bill Hickok – per le quali l'autore ha controllato ogni fatto, ogni movimento, quasi ogni "battuta" su testimonianze e documenti.
Per ciò che riguarda l'Argentina possiamo ricordare almeno il Cisco Kid• disegnato da José Luis Salinas• direttamente per il King Features Syndicate, il Sargento Kirk• di Oesterheld• e Pratt• e i numerosi eroi creati da Arturo del Castillo, mentre per la Gran Bretagna basterà segnalare *Gun Law*, ispirato a una serie di telefilm statunitensi, Jeff Arnold• e Wes Slade.
Il Jerry Spring• creato nel 1954 da Jijé• rappresenta degnamente il Belgio in questa ideale galleria del fumetto western, mentre in Francia un posto di primo piano spetta al Blueberry• di Charlier• e Giraud•. Per quanto riguarda la produzione spagnola, vorremmo segnalare almeno il Sunday• di Victor Mora e Victor de la Fuente• e il Mac Coy• disegnato da Antonio Hernandez Palacios per il mercato francese su testi di Jean-Pierre Gourmelen.
Non bisogna infine dimenticare che il western ha dato vita anche a numerosi personaggi umoristici e satirici assai popolari in tutto il mondo come il Lucky Luke• di Morris•, «l'uomo che spara piú veloce della propria ombra», il Cocco Bill• di Jacovitti•, il Rick O'Shay• di Stan Lynde• e il Tumbleweeds di Tom K. Ryan, piú noto in Italia come Colt.

Sopra:
Tex Willer nella versione di Aurelio Galleppini.

In alto:
il generale Custer in una minuziosa biografia di Rino Albertarelli.

A destra:
Lone Ranger.

nista di un'ampia saga western, assai documentata e curata, tanto nei testi che nei disegni, che gli dà una meritata fama internazionale. Contemporaneamente a questa serie, che continua ancora oggi, occupandosi anche dei testi dopo la morte dello sceneggiatore, Giraud inizia una sorta di carriera parallela con lo pseudonimo di Moebius, realizzando storie fantastiche assai particolari, prima per il mensile satirico "Hara Kiri", poi per "Charlie"• e "L'Echo des Savanes". Una produzione di prim'ordine, tanto nel filone classico quanto in quello graficamente e contenutisticamente più fantastico, grazie alla quale diventerà uno dei maestri indiscussi del fumetto contemporaneo. Una "duplicità" ben messa in luce dal critico francese Numa Sadoul sin dal titolo di un suo saggio, *Mister Moebius et Docteur Gir*, pubblicato nel 1976. Alla fine del 1974, insieme a Philippe Druillet•, a Jean-Pierre Dionnet e a Bernard Farkas, questo autore dà vita a Les Humanoïdes Associés, un gruppo "rivoluzionario" che l'anno dopo pubblicherà "Métal Hurlant"•, un trimestrale di fumetti "réservé aux adultes" che raccoglierà intorno a sé il meglio della produzione fantastica e fantascientifica a fumetti indirizzata ai lettori più maturi. Sulle pagine di questa innovativa rivista, Moebius pubblicherà tra l'altro Arzach•, Major Grubert• e, su testi di Jodorowsky, John Difool•. Tra le altre cose realizzate da questo autore, ricordiamo *Mississippi River*, su testi di Charlier, e alcune storie di Silver Surfer•, su testi di Stan Lee•.
Vedi a pagina 115 il box sul fumetto western.

• GIRIGHIZ

Creati nel 1965 da Enzo Lunari• sulle pagine di "Linus"•, Girighiz e compagni sono degli ometti preistorici piuttosto bruttini d'aspetto, disegnati con grandi occhioni melanconici, la testa spelacchiata e i corpi coperti di rozze pelli di animali. Posti al centro di un paesaggio volutamente spoglio, sono cavernicoli dell'era Mesozoica, perennemente intenti a discutere sui problemi del loro tempo che, per certi aspetti, assomiglia moltissimo al nostro, anche se non hanno in fondo molto da spartire con l'Alley Oop• di Vincent T. Hamlin•, con il B.C.• di Johnny Hart• o con i Flintstones• di Hanna & Barbera•. Raffinata e sofisticata, graffiante e ironica, non sempre di facile lettura, questa serie punta infatti soprattutto a una critica sociale e politica della vita di oggi.

• GIUSEPPE BERGMAN

Scelto da un misterioso produttore per vivere mirabolanti avventure in giro per il mondo (avventure che saranno costantemente riprese, non si sa bene come, da telecamere nascoste per essere poi offerte in pasto al vasto pubblico che vuole evadere dalla grigia realtà quotidiana senza però allontanarsi troppo dalla sicurezza di casa propria) Giuseppe Bergman non si limita a vivere le sue fantastiche storie in giro per il mondo, ma dialoga addirittura con i lettori ed è spesso assalito da incertezze e dubbi esistenziali non sempre di facile soluzione. In questo lavoro decisamente atipico Bergman è inizialmente aiutato da un autentico maestro d'avventura, H.P., che altri non è se non Hugo Pratt•.
Realizzate da Milo Manara• direttamente per la rivista belga "(A suivre)"• a partire dal 1978, queste storie possono quindi essere lette, oltre che come un normale fumetto d'avventura, anche come un tentativo di esplorazione del complesso rapporto esistente tra cose lette e cose viste oltre che tra realtà e fantasia. Tra la vita vera e quella raccontata dai fumetti.

★ "GLAMOUR INTERNATIONAL MAGAZINE"

Questo trimestrale dall'insolito formato (cm 34 x 33), nato nel giugno 1980 e ideato e animato da Antonio Vianovi, ha puntato sin dall'inizio sul fascino femminile in tutti i suoi aspetti, ospitando sulle sue pagine disegni originali (eseguiti da artisti del calibro di Crepax•, Eleuteri-Serpieri•, Forest•, Giardino•, Magnus•, Manara• e così via), fumetti del passato, sempre con donne come protagoniste, anteprime e storie realizzate appositamente come quelle della deliziosa Little Ego•. Dopo 17 numeri e qualche special, dal gennaio 1985 la rivista ha diminuito il formato (cm 31 x 31), aumentando sensibilmente il numero delle pagine, che passano da 32 a 96, e presenta in ogni numero una parte monografica, molto documentata sul piano figurativo e con una serie di interventi critici e di costume su temi come lo *strip-tease* e il varietà, la *lingerie* e il bacio.

• GLOBI

Creato nel 1932 da J.K. Schiele e da Robert Lips per essere pubblicato sui quotidiani svizzeri in occasione del venticinquesimo anniversario dei grandi magazzini Globus, Globi è un pappagallo umanizzato che indossa perennemente coloratissimi pantaloni a quadrettoni e un baschetto nero in testa. Protagonista di storielle mute accompagnate da brevi didascalie, ha un vero e proprio ca-

A sinistra:
Girighiz insieme ad altri cavernicoli.

In alto:
copertina del primo numero di "Glamour International Magazine".

Sopra:
Globi, creato nel 1932 in Svizzera per pubblicizzare una catena di grandi magazzini.

ratteraccio ed è sempre pronto a prendersela con tutto e tutti. Nonostante questi difetti (anzi, probabilmente proprio grazie a loro), Globi piace ai bambini e ai dirigenti della Globus, che l'anno successivo preparano un fascicolo con le sue avventure da regalare ai clienti. Lo stesso accade nel 1934 e dal gennaio 1935 Globi diventa titolare di una testata mensile indirizzata ai giovanissimi con fumetti, poesie e giochi vari. A lungo assai popolare in Svizzera, dove le sue avventure sono state continuate da molti autori, questo personaggio è stato pubblicato in molti altri paesi, dall'Austria al Giappone, dalla Germania al Brasile.

• GNUFF

Questa strana famiglia, creata nel 1979 dal danese Freddy Milton•, è composta da un gruppo di draghi antropomorfi - l'ottimista Gnuff, l'ingenuo Charly, la draghessa Gnibbels e il piccolo Gnip, un "ragazzino" appena novantenne - che si sono da poco trasferiti in una grande città del Nord Europa e sono un po' emarginati dalle altre specie animali, che li considerano degli immigrati e li guardano sempre con un certo sospetto nonostante la loro gentilezza e disponibilità.

• GODWIN, FRANCIS

Nato il 20 ottobre 1889 a Washington D.C., Francis Godwin è figlio del direttore di un quotidiano locale, sul quale esordisce come disegnatore alla fine del 1905. All'inizio degli anni Venti già collabora con "Collier's", "Cosmopolitan" e altre importanti riviste statunitensi e nel 1927 entra nel mondo dei fumetti dando vita alla deliziosa Connie•, una delle prime eroine avventurose, che, nonostante la sua bravura non riuscirà mai a suscitare l'attenzione del grande pubblico.
Dopo aver disegnato gli effimeri Babe Bunting (su testi di Fanny Cory) e Roy Powers (su testi di Paul Powell), qualche episodio di *War on Crime* e di Wonder Woman•, alla fine del 1944 Godwin interrompe la produzione di Connie, che il Ledger Syndicate non era mai riuscito a imporre e che ormai usciva su pochissimi quotidiani, per passare al King Features Syndicate, per il quale darà vita a Rusty Riley•, un ragazzino che vive nell'ambiente delle corse dei cavalli.

Autore a lungo trascurato dalla critica, che solo negli anni Settanta incomincerà a considerarlo uno dei maestri del fumetto contemporaneo, Francis Godwin è morto il 5 agosto 1959.

• GOLDBERG, RUBE

Nato il 4 luglio 1883 a San Francisco, in California, Reuben Lucius Goldberg, detto Rube, si laurea in ingegneria mineraria ma i disegni pubblicati sull'annuario e sul giornalino curato dagli studenti gli aprono la porta del "San Francisco Chronicle", dove è assunto nel 1904 come vignettista sportivo. Nel 1907 crea per la World Color Printing Company di Saint Louis il suo primo fumetto, *The Look-A-Like Boys*, incentrato sulle buffe disavventure di due nani gemelli che in un primo tempo si chiamano Tom e Jerry e in seguito sono ribattezzati Mike e Ike. Visto l'insuccesso della serie, che non dura neppure un anno, Goldberg riprende a fare vignette sportive per il "New York Evening Mail", alternando per qualche tempo questa attività a quella di attore e di chiromante!
Nel 1914 crea le geniali *Inventions of Professor Lucifer Gorgonzola Butts*, imperniata su una serie di incredibili e strampalati macchinari, che continuerà fino al 1964, e nel 1915 dà vita a Boob McNutt, che a partire dal 1918 verrà distribuito dal King Features Syndicate. Può essere curioso notare che, a partire dal 1927, i suoi "vecchi" Mike e Ike diventano personaggi fissi della serie.
Autore assai prolifico, Goldberg ha realizzato numerosi altri personaggi: alcuni alquanto effimeri, come Doc Wright e Lala Palooza, mentre altri, come il sognatore Bobo Baxter e la tavola domenicale senza personaggi fissi *Rube Goldberg's Sideshow*, hanno conosciuto una discreta popolarità negli Stati Uniti.
Fondatore e primo presidente della National Cartoonists Society oltre che vincitore del premio Pulitzer nel 1948, in seguito a una ricca eredità Goldberg abbandona i fumetti a metà degli anni Sessanta per dedicarsi a tempo pieno alla scultura e al golf sino alla sua morte, avvenuta il 7 dicembre 1970. Rube Goldberg ha giocato un ruolo importante nella storia del fumetto statunitense e certo non a caso il premio assegnato ogni anno dalla National Cartoonists Society porta il suo nome.

• GOLGO 13

Questo è uno dei fumetti pionieri del genere *gekiga*, caratterizzato da storie realistiche per adulti che hanno rivoluzionato il fumet-

In alto:
copertina di un albo statunitense con le avventure del drago antropomorfo Gnuff.

A destra:
Rube Goldberg visto da Billy Cam.

to giapponese durante gli anni Sessanta e Settanta e i cui effetti si possono notare anche oggi. Creato da Takao Saito e pubblicato per la prima volta nel 1969 sulla rivista "Big Comic", è la storia di un assassino di nome Duke Togo, alias Golgo 13, un moderno samurai solitario che non ha nazionalità né moralità. Un professionista della malavita giapponese, che elimina senza pietà chiunque possa interferire con le sue missioni, e che non disdegna di mettersi al servizio sia della CIA che del KGB.
Golgo 13 ha tutte le qualità del vero killer: è un abile tiratore in grado di usare qualsiasi macchina militare in ogni parte del mondo, è maestro delle più letali arti marziali e parla molte lingue. Doti che, messe assieme, rendono questo cinico eroe uno dei più amati del fumetto giapponese nonostante i venti e più anni che ha ormai sulle spalle.

Sopra:
Golgo 13, un protagonista della malavita giapponese che non si ferma davanti a nulla.

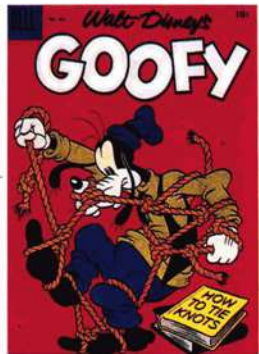
• GOODWIN, ARCHIE

Nato l'8 settembre 1937 a Kansas City, nel Missouri, Archie Goodwin inizia a lavorare nel mondo del fumetti nel 1959, collaborando con Leonard Starr• nella realizzazione delle storie di Mary Perkins•. Dopo aver disegnato alcune storie a fumetti per "Fishing World" ed essere stato vice art director della rivista "Redbook", Goodwin entra alla Warren come vice direttore e scrive molte storie dell'orrore per "Creepy"• ed "Eerie".
Dalla fine del 1966 collabora con Al Williamson• nel rilancio di Secret Agent X-9•, scrivendo contemporaneamente diverse avventure di Captain Kate, una serie ambientata nel XVIII secolo e incentrata su pirati e avventurieri. In seguito collabora con la Marvel, realizzando moltissime storie un po' per tutti i personaggi. Nel 1972 passa alla DC Comics, scrivendo varie serie e creando Manhunter insieme a Walt Simonson. Tre anni dopo torna alla Marvel, come direttore editoriale del gruppo, lavorando tra l'altro a Dreadstar, *Starstruck* e *Star Wars*.

• GOOFY

Svitato e distrattissimo, dall'aria perennemente assonnata, Goofy, il nostro Pippo, ha in fondo tutte le qualità dei suoi difetti e non fa che sottolineare l'intraprendenza di Mickey Mouse•, verso il quale prova un'ammirazione sconfinata. Di tanto in tanto dimostra veri lampi di genio, contribuendo in maniera determinante, anche se spesso del tutto involontaria, alla soluzione dei vari "casi" che il famoso detective affronta di volta in volta e talvolta è protagonista assoluto, come nella serie di *Super Goof*, creata nel 1965 da Paul Murry, dove acquista periodicamente superpoteri grazie a speciali arachidi e vive brevi avventure tutte giocate sul contrasto tra questi poteri e la sua abituale dabbenaggine.
Comparso per la prima volta nel 1932 nel cortometraggio a disegni animati *Mickey's Revue* (dove indossa solo un cappello, un gilet e un grosso paio di scarpe, non si chiama ancora Goofy ma è soprannominato Dippy Dawg, cane sciocchereIlo), questo personaggio fa il suo ingresso nei fumetti di Gottfredson• l'anno successivo, diventando in brevissimo tempo un co-protagonista di tutto rispetto e soppiantando Horace Horsecollar, il nostro Orazio, a fianco dell'intrepido Mickey Mouse.

A sinistra:
Goofy, la simpaticissima "spalla" di Topolino.

In alto:
René Goscinny in una caricatura di Albert Uderzo.

• GOSCINNY, RENÉ

Nato il 14 agosto 1926 a Parigi, René Goscinny ha trascorso l'infanzia e la giovinezza a Buenos Aires, in Argentina, dove i genitori si erano trasferiti nel 1928. Sin dalle elementari gli piacciono molto i fumetti e ama disegnare, ma nessuno si cura di questa sua passione. In seguito alla morte del padre, nell'ottobre del 1945 si trasferisce a New York, dove fa inutilmente il giro degli editori con la cartella sotto il braccio. Dopo il servizio militare, che sceglie di fare in Francia, ricomincia i suoi giri tra gli editori e le agenzie di pubblicità di New York. Nessuno si accorge delle sue doti e Goscinny, secondo la tradizione del *self-made man* statunitense, fa i mestieri più diversi prima di conoscere Harvey Kurtzman•, il futuro creatore di "Mad"•, e trovare lavoro nel suo studio con Jack Davis, Willy Elder e altri.
All'inizio del 1950 conosce Maurice de Bevère, in arte Morris•, e qualche mese dopo decide di andare a tentare la fortuna in Belgio, imponendosi ben presto come uno dei migliori sceneggiatori. Le storie di Lucky Luke•, un simpatico eroe western creato qualche anno prima da Morris, e quelle del piccolo Nicolas, un ragazzino creato da Sempé, sono i suoi primi successi. Sarà poi la volta di Signor Spaghetti per Attanasio, del pellerossa Oumpah-Pah• per Uderzo• e di altre sceneggiature per Jijé•, per Macherot, Tibet• e numerosi altri autori.
Nella seconda metà del 1958 finisce sulla "lista nera" di alcuni editori per aver redatto una specie di "carta dei diritti" degli autori di fumetti. Ma non se ne cura e dà vita con Jean-Michel Charlier•, Jean Hebrard e Albert Uderzo a due piccole società per le edizioni e per la pubblicità. Nell'ottobre del 1959 questo gruppo fonderà "Pilote"•, uno

splendido settimanale che in seguito verrà venduto all'editore Dargaud. Direttore e "anima" di "Pilote" fino al 1974, Goscinny creerà sulle sue pagine, con Albert Uderzo, le avventure di Asterix•, uno dei più popolari eroi del fumetto francese di tutti i tempi, senza trascurare altre impòrtanti collaborazioni come quelle con Cabu (per *Potachologie*), con Gotlib• (per i *Dingodossiers*) e con Tabary• (per Iznogoud•).
Disegnatore mancato, Goscinny ha fatto molto per il fumetto in lingua francese e per il fumetto in assoluto ed è tra l'altro stato nominato Cavaliere delle arti e delle lettere nel 1967 dall'allora ministro della cultura, André Malraux. Stroncato da una crisi cardiaca, René Goscinny è morto il 5 novembre 1977.

• GOTLIB

Nato nel 1934, il francese Marcel Gotlieb, noto come Gotlib, è allievo di Georges Pichard• alla Scuola di arti applicate ed esordisce nel mondo del fumetto facendo il letterista per l'agenzia Opera Mundi dal 1954 al 1959. In seguito disegna album da colorare per bambini e nel 1962 entra al settimanale "Vaillant"•, creando numerosi personaggi, tra i quali emergerà il flemmatico Gai-Luron•. Tre anni dopo approda a "Pilote"•, dando vita ai popolarissimi *Dingodossiers*, una divertentissima serie senza personaggi fissi, un po' alla "Mad"•, scritta da Goscinny•, cui seguirà l'altrettanto fortunata *Rubrique à Brac*, piena di gag un po' folli.
Nel 1972 fonda con la Bretécher•, Mandryka e altri autori "L'Echo des Savanes", scatenandosi nella realizzazione di storie provocatorie che affrontano argomenti proibiti come l'incesto, il suicidio e l'erotismo. Contemporaneamente realizza insieme con Jacques Lob, sulle pagine di "Pilote", Superdupont•, quintessenza del francese al cento per cento, che tre anni dopo approderà su "Fluide Glacial", una testata fondata nel 1975 dallo stesso Gotlib, che scrive testi per vari disegnatori. Dieci anni più tardi riprende Gai-Luron, abbandonando le altre collaborazioni e dedicandosi soprattutto alla gestione della sua rivista e alla scoperta di nuovi autori.

• GOTTFREDSON, FLOYD

Nato il 5 maggio 1905 a Kaysville, nell'Utah, lo statunitense Floyd Gottfredson esordisce pubblicando vignette su quotidiani locali e piccole riviste dopo aver studiato disegno per corrispondenza. Nel dicembre 1928 si trasferisce a Los Angeles e un anno dopo è assunto dalla Disney come apprendista animatore.
All'inizio del 1930, Ub Iwerks• e Win Smith, che stavano lavorando alle strisce quotidiane di Mickey Mouse•, il nostro Topolino, lasciano lo Studio, e lo stesso Walt Disney• gliene affida la realizzazione. Affascinato dall'animazione, Gottfredson accetta di occuparsene solo per un certo periodo. In realtà lavorerà ininterrottamente alle strisce quotidiane di Topolino dal maggio 1930 all'ottobre 1975 e alle tavole domenicali dal gennaio 1932 al settembre 1938.
Anche se il suo nome non è mai comparso né sulle strisce quotidiane né sulle tavole domenicali ma sarà noto soltanto agli addetti ai lavori, questo autore ha contribuito non poco al successo dei fumetti del topo più famoso del mondo, dandogli un maggior realismo, diversificandone la psicologia rispetto ai disegni animati e gettandolo a capofitto nei mondi dell'avventura. Floyd Gottfredson è morto nel 1987.

• GOULD, CHESTER

Nato il 20 novembre 1900 a Pawnee, in Oklahoma, Chester Gould è figlio dell'editore di un giornale locale; ma, nonostante una certa predisposizione per il disegno, questo non lo aiuta molto a diventare autore di fumetti perché il padre vuole che lui faccia l'avvocato. Mentre frequenta l'università, collabora all'"Oklahoma City Daily" con vignette sportive e subito dopo la laurea incomincia a lavorare per il "Chicago American" di Hearst dando vita a *Fillum Fables*, una divertente parodia del cinema hollywoodiano. Nel 1931 crea Dick Tracy•, capostipite del fumetto poliziesco, personaggio che assorbirà tutte le sue energie fino al 1977, quando le sue avventure saranno continuate dallo sceneggiatore Max Collins e dal disegnatore Dick Fletcher.
Considerato un maestro indiscusso della suspense e del "taglio" cinematografico delle inquadrature delle vignette, Gould ha realizzato, col suo straordinario talento espressionistico (tanto che qualcuno l'ha definito il Grosz dei fumetti), una serie pressoché infinita da cattivi da opporre di volta in volta al suo poliziotto tutto d'un pezzo. Chester Gould è morto l'11 maggio 1985.

▪ GRAN BRETAGNA

Vedi United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland

• IL GRANDE BLEK

Creato nel 1954 dal trio EsseGesse•, formato da Giovanni Sinchetto, Dario Guzzon e Pietro Sartoris, il Grande Blek, noto anche come Blek Macigno, è un robusto trapper dai lunghi capelli biondi. Nato sulla scia del successo ottenuto da Capitan Miki•, realizzato qualche anno prima dagli stessi autori, indossa un giubbetto di pelle sul torace nudo e un berretto di pelo in testa. Coraggioso e leale oltre che dotato di una forza gigantesca, questo personaggio è alla testa di un

In alto:
autocaricatura di Chester Gould, con Dick Tracy che gli dà qualche consiglio su come disegnare le sue avventure.

A destra:
il Grande Blek, un trapper dai lunghi capelli biondi.

gruppo di uomini che si oppongono in tutti i modi alla dominazione inglese nell'America del Settecento.
Indirizzata ai lettori piú giovani (che possono identificarsi con Roddy, un orfano che Blek guida e protegge), questa serie mescola abilmente avventura e umorismo e ha avuto per parecchi anni una certa presa sul pubblico grazie anche a una divertente spalla comica, il professor Occultis, un simpatico imbroglione le cui complesse macchinazioni sono sempre destinate al fallimento.

• GRATON, JEAN

Nato nel 1923 a Nantes, in Francia, Jean Graton si trasferisce giovanissimo con la famiglia in Belgio e pubblica il suo primo disegno a otto anni sul quotidiano "Le Soir". Dopo essersi occupato di disegno industriale e di pubblicità, dal 1952 al 1954 disegna qualche storia dell'Oncle Paul• su "Spirou"•. Poi passa a "Tintin"•, disegnando diversi episodi della serie sportiva *Authentiques*. Nel 1957 Graton dà vita al campione di Formula 1 Michel Vaillant•, documentatissima serie automobilistica che lo assorbirà sino ai nostri giorni (e che dal 1982 edita in prima persona) se si escludono le avventure di Julie Wood, campionessa motociclistica, in seguito approdata in quelle di Michel Vaillant.

• GRAY, CLARENCE

Nato nel 1902 a Toledo, nell'Ohio, Clarence Gray segue vari corsi di disegno e nel 1920 entra al "Toledo News-Bee" per realizzare vignette sportive e illustrazioni varie. In seguito collabora a diverse riviste e nel 1933 è notato dallo stesso Hearst, che gli affida la realizzazione grafica di un nuovo personaggio avventuroso, Brick Bradford•, che si indirizzerà verso la fantascienza. Alle strisce quotidiane si aggiungeranno nel maggio dell'anno successivo le tavole domenicali e, nel 1935, una breve serie parallela, *The Time Top*, anch'essa scritta da Ritt.
Clarence Gray continua a disegnare le strisce quotidiane di Brick Bradford fino al 1952, quando queste passano al legnoso e mediocre Paul Norris, che alla morte di Gray, avvenuta il 7 gennaio 1957, si occuperà anche delle tavole domenicali.

• GRAY, HAROLD

Nato il 20 gennaio 1894 a Kankakee, nell'Illinois, Harold Gray viene assunto alla fine degli anni Dieci come grafico al "Chicago Tribune", che abbandonerà nel 1921 per occuparsi del *lettering* di The Gumps•, la popolare serie creata da Sidney Smith• nel 1917. Nel 1924 propone una serie incentrata sulle disavventure di un povero orfanello, Little Orphan Otto, ma Joseph M. Patterson, direttore dell'agenzia, gli consiglia di dar vita a un'orfanella, Little Orphan Annie•, personaggio che l'autore continuerà sino alla morte, avvenuta il 10 maggio 1968.
Meritano ancora di essere ricordati Maw Green, che dopo essere apparsa in alcune avventure di Little Orphan Annie ha avuto una propria effimera striscia all'inizio degli anni Trenta, e Little Joe, un ragazzino che vive in una moderna fattoria del West, disegnato su testi del cugino e assistente Ed Leffingwell dal 1933 al 1946.

■ GRECIA

Vedi Ellás

♦ THE GREEN ARROW

Noto in Italia come Freccia Verde, Green Arrow è stato creato nel 1941 da Mort Weisinger e dal disegnatore George Papp ed è apparso per la prima volta sul numero 73 di "More Fun Comics". Arciere abilissimo, questo personaggio combatte i criminali con frecce speciali dotate di marchingegni che sembrano usciti dalla bat-cintura di Batman•. Ed è proprio ispirandosi a Robin• che nel 1943 gli autori gli affiancheranno il giovane Roy Harper, soprannominato Speedy.
Nella vita di tutti i giorni, Green Arrow risponde al nome di Oliver Quinn, che in un primo tempo lavora in un museo e si interessa agli usi e costumi dei pellirosse. Ma negli anni Cinquanta le sue origini saranno cambiate da Jack Kirby•, che lo trasformerà in un ricco playboy che ha scoperto la sua predisposizione all'arco in seguito a un naufragio su un'isola deserta.
Dopo aver fatto parte dei *Seven Soldiers of Victory* all'inizio degli anni Quaranta e della *Justice League of America* negli anni Sessanta, all'inizio del 1970 questo personaggio viene affidato allo sceneggiatore Denny O'Neil e al disegnatore Neal Adams•, che lo impegnano insieme a Green Lantern• in un lungo viaggio alla scoperta dei maggiori problemi che affliggono gli Stati Uniti. A incominciare da quello della droga, tanto che ritroverà il suo giovane compagno Roy Harper, diventato addirittura tossicomane, e lo aiuterà a disintossicarsi. Nella seconda metà degli anni Ottanta questo personaggio verrà affidato a Mike Greel, che lo impegnerà in storie politico-avventurose contro mafie internazionali e servizi segreti.

♦ THE GREEN BERETS

Imperniato sulle imprese dei Berretti Verdi, reparti specializzati particolarmente addestrati per rapide incursioni dietro le linee nemiche, *The Green Berets* di Robin Moore è stato nel 1965 un vero best seller negli Stati Uniti. Erano gli anni "caldi" della guerra del Vietnam e da questo romanzo per "falchi", che descrive questi uomini come intransigenti difensori della libertà democratica, derivarono una canzone di successo, un film interpretato e diretto da John Wayne, che suscitò non poche polemiche, e una striscia realizzata da Joe Kubert•.
Tanto per dare un'idea del "tono" della serie, possiamo ricordare che in un episodio pubblicato a suo tempo su "Linus"• si può

A sinistra:
Green Arrow visto da Mike Grell.

tra l'altro leggere: «Il soldato che porta il berretto verde è un cittadino americano di nobili ideali, di coraggio e di fantasia. Abilmente addestrato per servire con onore il suo paese in qualsiasi momento, in ogni genere di situazione. Contro le aggressioni e le sommosse per la continuità della pace e della democrazia in ogni parte del mondo». Come se non bastasse, nella storia pubblicata su "Linus" il cattivo è un francese pazzo e mitomane, vestito da cowboy, che, quando non guida i vietcong in qualche terribile imboscata, passa il tempo guardando vecchi film western!

◆ GREEN LANTERN
Da quando Bill Finger e il disegnatore Martin Nodell hanno dato vita nel 1940 a Green Lantern, molti hanno interpretato questo ruolo. Il primo è l'ingegnere Alan Scott, che dispone di straordinari poteri grazie a un anello magico, e le sue avventure, realizzate da autori come Carmine Infantino•, Joe Kubert• e Alex Toth•, durano sino al giugno 1949. Dopo una lunga assenza, nell'ottobre 1959 questo personaggio ricompare come membro della *Justice Society of America*• e dall'agosto dell'anno successivo diventa titolare di un proprio comic book realizzato da Gardner Fox e dal disegnatore Gil Kane•. In questa nuova versione il supereroe è il pilota collaudatore Hal Jordan, che soccorre un alieno moribondo, precipitato sulla Terra con la propria astronave, e ne ottiene uno speciale anello che è in grado di trasformare i suoi pensieri in realtà. Unici handicap il fatto che deve essere ricaricato ogni ventiquattro ore e il non avere alcun effetto sugli oggetti di colore giallo. Le storie di questo

Green Lantern sono prevalentemente fantascientifiche, anche se non manca l'elemento rosa dato che, come accade nel famoso "triangolo" Superman•-Lois Lane•-Clark Kent, Hal Jordan ama Carol Ferris che a sua volta ama Green Lantern. Le cose poi sono ulteriormente complicate dal fatto che, sotto ipnosi, lei si trasforma in Star Sapphire, acerrima nemica del supereroe.
All'inizio del 1970 questo personaggio viene affidato allo sceneggiatore Denny O'Neil e al disegnatore Neal Adams•, che lo inviano insieme a Green Arrow• in un viaggio alla scoperta dei maggiori problemi reali che affliggono gli Stati Uniti. Quando Hal Jordan ha deciso di ritirarsi, il testimone è passato prima al nero John Stewart e poi a Guy Gardner.

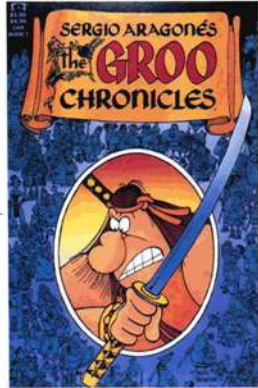
◆ GREG
Nato il 5 maggio 1931 a Ixelles, nei pressi di Bruxelles, Michel Regnier, più noto con lo pseudonimo di Greg, debutta, appena adolescente, con *Les Aventures de Nestor et Boniface* sul quotidiano belga "Vers l'Avenir". In seguito lavora per qualche tempo nello studio di André Franquin• e collabora a numerose piccole riviste realizzando effimeri personaggi. Nel 1958 entra a "Tintin"• e inizia un'intensa attività di sceneggiatore sino a metà degli anni Settanta – realizzando tra l'altro Bernard Prince• e Comanche• per Hermann, Olivier Rameau• per Dany (Daniel Henrotin) e Corentin• per Paul Cuvelier• – mentre come autore dà vita ad Achille Talon• (con Asterix• e Lucky Luke• uno dei più popolari personaggi del fumetto francofono) e riprende Zig et Puce•, serie creata nel 1925 da Alain Saint-Ogan•.
Nel settembre 1974 lascia "Tintin" per una controversia di natura contrattuale e passa alla Dargaud, occupandosi per una decina d'anni della sede di New York dell'importante casa editrice francese. Rientra in Francia nel 1986, continuando a realizzare le storie di Achille Talon e scrivendo romanzi polizieschi per la collana *Fleuve Noire*.

◆ GREY
Creata da Yoshihisa Tagami e apparsa la prima volta sulla rivista "Shonen Captain", edita dalla Tokuma Shoten, questa serie si svolge nel futuro, dove si è creato un nuovo ordine mondiale controllato da un computer centrale. La nuova società è divisa in sei livelli, dal grado F, salendo fino al grado A. Poi ci sono i Cittadini, che rappresentano lo stadio più alto e ambito della scala sociale e che vivono protetti in un'area chiamata semplicemente City. La trafila per essere ammessi tra loro comporta l'arruolamento nell'esercito e il combattimento contro gli appartenenti alle altre aree. In questo modo si acquisiscono crediti per passare di livello. Il protagonista del fumetto è Grey Death, un giovane che si arruola tra le truppe che tentano la scalata sociale in seguito alla morte della sua ragazza, Lips, che prima di lui aveva tentato di arrivare alla City.

◆ GROO THE WANDERER
Divertente parodia di Conan•, Groo si com-

Sopra:
Grey di Yoshisha Tagami.
© Tagami

In alto:
Green Lantern nella versione di Gil Kane.
© DC Comics

A destra:
creato nel 1982 da Sergio Aragonés,
Groo è una divertente parodia di Conan.
© Aragonès

porta talvolta come un vero guerriero, ma è soprattutto un grande pasticcione e, nonostante tutta la buona volontà che mette nell'affrontare incarichi e missioni, finisce sempre col mettersi in un modo o nell'altro nei guai. Creato nel 1982 da Sergio Aragonés*, una delle colonne di "Mad"*, questo personaggio ama considerarsi un barbaro *free-lance* e vive divertenti avventure assai popolari negli Stati Uniti.

♦ EL GUERRERO DEL ANTIFAZ

Questo personaggio, creato nel 1944 dallo spagnolo Manuel Gago, vive ai tempi dei re cattolici prima della conquista di Granada. Cresciuto come figlio di un crudele principe musulmano, un giovane scopre che il padre è in realtà il conte di Roca e decide di mettersi al servizio della cristianità dopo aver combattuto nelle fila dell'invasore saraceno. Con il viso coperto da una mascherina nera per non farsi riconoscere né dai nuovi né dai vecchi alleati, il giovane si trasforma cosí nel Guerrero del Antifaz, un eroe popolarissimo in Spagna per una ventina d'anni.
Continuate dagli sceneggiatori Pedro Quesada e Vicente Tortajada e dal disegnatore Matias Alonso, le avventure di questo personaggio si concluderanno nel 1966, dopo ben 668 albi, con la caduta di Granada. A partire dal 1974 le sue vecchie avventure verranno riproposte in una nuova edizione a colori.

♦ THE GUMPS

Formata da Andrew e Minerva, dal figlioletto Chester, dal cane Buck e dal gatto Hope - anche se di tanto in tanto una didascalia ricordava che la coppia aveva anche una figlia in collegio e un figlio in Marina, questi non dovrebbero essersi fatti mai vedere dai lettori - i Gumps, vale a dire "gli sciocchi", sono una tipica famiglia media statunitense. Non avendone molto, hanno un po' il culto del denaro anche se tendono a vivere al di sopra delle loro possibilità confidando nell'eredità di un vecchio parente australiano, lo zio Bim, che di tanto in tanto ospitano sperando, inutilmente, nella sua generosità.
Simpaticamente melodrammatica, questa serie, iniziata da Sidney Smith* il 12 febbraio 1917 con le strisce quotidiane e il 29 giugno 1919 con le tavole domenicali, è stata popolarissima negli anni Venti (tanto che c'era chi considerava il suo autore il Francis Scott Fitzgerald del fumetto) e ha ispirato un abbondante merchandising, dai bambolotti ai giocattoli, dalle carte da gioco alle tappezzerie.
Alla morte dell'autore in seguito a un incidente d'auto, nel 1935 la serie verrà affidata a Gus Edson, che la continuerà fino al 1959 senza riuscire però a mantenere la popolarità conquistata da Smith.

♦ GUNNER

Nel 1973 gli argentini Alfredo Grassi e José Luis Salinas* hanno realizzato questo personaggio direttamente per il King Features Syndicate. Gunner è un giovane calciatore impegnato in storie, sportive e non, che spesso si tingono di giallo e che quasi sempre lo distraggono dagli allenamenti e dalle varie partite. Tanto che, nonostante la sua bravura, difficilmente riuscirà a maturare professionalmente.
Pubblicata in Italia sulle pagine del "Guerin Sportivo", alla morte di Salinas, avvenuta all'inizio del 1985, questa serie è stata continuata dal disegnatore Lucho Olivera, sino a quel momento noto soprattutto per le avventure dell'antico sumero Nippur de Lagash, realizzate a partire dal 1968 su testi di Robin Wood.

♦ GWENDOLINE

Creata nel 1946 da John Willie (pseudonimo di John Alexander Scott Coutts, nato nel 1902 a Singapore ma educato in Gran Bretagna) sulle pagine della rivista statunitense "Bizarre", Gwendoline è una candida ragazza, un po' masochista, protagonista di storie strampalate che hanno il solo scopo di mettere in evidenza le sue forme procaci. Perennemente alle prese con sadiche contesse e sinistri malviventi (tra i quali eccelle Sir Dystic d'Arcy, nel quale l'autore rappresenta se stesso), che alla fine sono invariabilmente sconfitti, la dolce Gwendoline, uno dei classici del fumetto erotico, trascorre la maggior parte del proprio tempo imprigionata, legata e imbavagliata, frustrata e sottoposta a fantasiose torture, come accadeva alla Justine del marchese De Sade o alla protagonista dell'*Histoire d'O*.
Come ha scritto G.B. Round presentando un'antologia di queste storie, «l'elemento piú sconcertante dell'arte di John Coutts non è tanto la sua capacità di rendere accuratamente, con vari mezzi espressivi, ciò che egli vede, quanto il realismo della sua rappresentazione. L'interesse di Coutts era rivolto piú alla realtà che alla fantasia, contrapponendosi cosí nettamente alla produzione dei suoi contemporanei e imitatori che sono numerosi. Disegnava dal vivo o ispirandosi a fotografie che egli stesso scattava e sviluppava. I suoi disegni sono una rappresentazione della vita reale, e non pura e semplice fantasia».

INTRODUCING "THE GUMPS."

A sinistra:
alcuni membri della famiglia Gumps.

In alto:
El guerrero del antifaz.

h

♦ HAGAR THE HORRIBLE

Anche se quando è in osteria con gli amici o in giro con i suoi uomini, a mettere a ferro e a fuoco i paesi circostanti, il vichingo Hagar ama fare la voce grossa e dimostrarsi davvero terribile, in casa nessuno lo rispetta più di tanto. Sporco e rissoso, amante della buona tavola e forte bevitore, fa infatti davvero di tutto per sembrare orrendo, ma in fondo è soltanto un simpatico bonaccione.

Pur essendo ambientata grossomodo nel quinto secolo dopo Cristo – visto che si parla con una certa frequenza della crisi dell'Impero romano e dell'imminente caduta di Roma – questa serie, come capita anche ad altri popolari personaggi statunitensi come B.C.• e Wizard of Id•, non è però mai troppo lontana dalla nostra realtà. Lo stesso Hagar, sia che sia impegnato in qualche eroica e pericolosa missione, oppure alle prese con la moglie e i figli o con l'ottuso e incapace Eddie, suo degno secondo, ha in fondo tutti i pregi dell'uomo medio contemporaneo anche se, invece di andare tutti i giorni al lavoro, di tanto in tanto parte alla testa dei suoi uomini per radere al suolo qualche paese vicino.

Creato nel 1973 dallo statunitense Dik Browne•, che ha spiritosamente preso se stesso come modello, questo personaggio è diventato ben presto popolarissimo, tanto da essere pubblicato su oltre 1500 quotidiani e periodici un po' in tutto il mondo. Dalla morte dell'autore, avvenuta nel 1989, la serie è stata continuata dal figlio Chris.

• HAMLIN, VINCENT T.

Nato nel 1900 a Perry, nello Iowa, lo statunitense Vincent T. Hamlin dimostra sin da ragazzo una notevole attitudine al disegno

caricaturale. Laureatosi in giornalismo all'Università del Missouri, lavora per alcuni anni come giornalista, fotografo e grafico per vari quotidiani, trovando anche il tempo per giocare a football e fare il pugile semiprofessionista.

Grande appassionato di geologia e di paleontologia, nel 1927 Hamlin abbandona il giornalismo per fare il geologo disegnatore sui campi petroliferi e qualche tempo dopo ha l'idea di una serie sulla preistoria, ma la nascita di questo fumetto è tutt'altro che facile. «Dapprima ambientai una famiglia attuale ai tempi delle caverne – ha dichiarato nel corso di varie interviste – ma dopo averci lavorato un anno buttai via tutto. Tentai allora per sei mesi una versione di cavernicoli autentici, ma neanche quello mi soddisfece; infine venne l'idea di Alley Oop•». Le strisce giornaliere iniziano il 7 agosto 1933 e le tavole domenicali tredici mesi dopo, il 9 settembre 1934. Hamlin ha lavorato ininterrottamente a questa serie fino al 1971, quando è andato in pensione, affidandola al suo assistente Dave Graue.

• HANNA & BARBERA

William Hanna (nato nel 1911 nel New Mexico, da genitori di origine irlandese) e Joseph Barbera (nato nel 1912 a New York da padre di origine siciliana) si incontrano a metà degli anni Trenta negli studi Disney, dove entrambi lavorano come animatori. Nel 1937 passano alla Metro-Goldwyn-Mayer, dove insieme a Fred Quimby daranno vita ai cortometraggi di Tom & Jerry•, che li impegneranno per una ventina d'anni.

Nel 1957 fondano la Hanna & Barbera Productions, creando decine e decine di personaggi a disegni animati per la televisione, da Huckleberry Hound• (Braccobaldo) a Yogi Bear• (l'orso Yoghi), dai Flintstones• (gli Antenati) ai Jetsons (i Pronipoti), tutti realizzati anche a fumetti e pubblicati a lungo in Italia, prima dalla Mondadori e poi dal "Corriere dei Piccoli"• e dal "Giornalino"•. In seguito si occuperanno anche della realizzazione di personaggi altrui come The Pink Panther (la Pantera Rosa), diversi supereroi Marvel e i famosissimi Schtroumpfs•, i nostri Puffi.

♦ HAPPY HOOLIGAN

Creato nel 1900 dallo statunitense Frederick Burr Opper•, Happy Hooligan, ribattezzato Fortunello dal "Corriere dei Piccoli"•, è un vagabondo di origini irlandesi. Perennemente con una lattina rossa sulla testa, in un primo tempo tracagnotto e grassottello e in seguito alto e magro, questo personaggio è vittima predestinata di tutte le ingiustizie e sembra perseguitato da una sfortuna davvero cronica pur non perdendo mai il suo sorriso anche nelle situazioni più difficili.

Accanto ad Happy Hooligan, realizzato da

A sinistra:
alcuni dei più popolari personaggi prodotti da Hanna e Barbera.

In alto:
Hagar the Horrible.

Sopra:
Happy Hooligan, creato nel 1900 dallo statunitense Opper.

Opper sino alla soppressione della serie, avvenuta il 14 agosto 1932, fanno di tanto in tanto capolino il fratello Gloomy Gus, molto più fortunato di lui, tre nipotini identici tra loro, battezzati in Italia Fortunellini, i cerimoniosi Alphonse and Gaston• e la rissosa mula Maud.

• HARMAN, FRED

Nato il 9 febbraio 1902 a St. Joseph, nel Montana, Fred Harman ha trascorso l'infanzia in un ranch del Colorado. Nel 1915 la famiglia si trasferisce a Kansas City e nel 1920 Harman lavora al quotidiano "Star" come illustratore. Un anno dopo lo troviamo in un piccolo studio di animazione, il Kansas City Film Ad Company, accanto a due giovani disegnatori che diventeranno famosi: Walt Disney• e Ub Iwerks•. In seguito inizia a vagabondare per gli Stati Uniti facendo diversi mestieri prima di stabilirsi a Hollywood nel 1930.
Per qualche mese si dedica alla versione a fumetti di Bosko, un personaggio dei disegni animati che il fratello Hugh e Rudolf Ising realizzano per la Warner Bros. e nel 1934 dà vita a un giovane cowboy, Bronc Peeler, protagonista di un atipico western contemporaneo ambientato negli anni Trenta, che non suscita alcun interesse presso i lettori. Così Harman, che si occupa anche della distribuzione della serie, ne cessa la produzione dopo quattro anni.
Nel 1938 si trasferisce a New York e fa delle prove per sostituire Allen Dean nella realizzazione di *King of the Royal Mounted*, ma gli preferiscono Jim Gary. Allora ha l'idea per un western più tradizionale, Red Ryder•, pubblicato per la prima volta nel 1938. Nel 1960 ha lasciato la serie nelle mani di Bob MacLeod per dedicarsi completamente alla pittura, tanto da diventare uno dei più famosi pittori di genere western contemporanei. Fred Harman è morto nel 1982.

♦ HARRY CHASE

Classico investigatore privato di Los Angeles, squattrinato e rubacuori, Harry Chase ama parlare di sé come del «miglior detective della costa occidentale», ma dedica troppo tempo alle ragazze per esserlo davvero, anche se va sempre fino in fondo, e con successo, ai "casi" di cui si occupa.
Protagonista di storie molto realistiche, questo personaggio è stato creato nel 1976 da Claude Moliterni e dal disegnatore argentino Walter Fahrer, da alcuni anni residente in Francia, per il quotidiano "France-Soir" e le sue avventure sono raccontate in strisce che sono molto diverse per impostazione e montaggio rispetto a quelle classiche. Non è ancora una doppia striscia come *Star Hawks*• di Gil Kane•, ma presenta già inquadrature più elaborate del solito.

♦ HARRY MICKSON

Questo animale antropomorfo di specie incerta, una divertente parodia dell'investigatore privato inglese Harry Dickson, è in realtà ben diverso dal modello creato negli anni Trenta dallo scrittore Jean Ray. Tanto quello era metodico e rassicurante, tanto questo è disordinato e scoraggiante. Come se non bastasse, Harry Mickson è anche pieno di difetti e non si riesce a capire perché qualcuno dovrebbe rivolgersi a lui per riuscire a risolvere i propri problemi. Comunque i risultati, nonostante tutto, ci sono. Ed è questo che conta agli occhi dei clienti.
Creato nel 1976 da Florence Cestac, questo personaggio è apparso prima sulle pagine dell'"Echo des Savanes" e poi di "Métal Hurlant"•. Può essere curioso segnalare che, prima di diventare un eroe dei fumetti, Harry Mickson faceva parte del marchio della casa editrice francese Futuropolis.

• HART, JOHNNY

Nato il 18 febbraio 1931 a Endicott, nello stato di New York, Johnny Hart si arruola in aviazione durante la guerra di Corea e pubblica vignette sullo "Stars and Stripes", un settimanale delle forze armate statunitensi. Congedatosi nel 1954, collabora con vignette e illustrazioni a numerosi periodici e nella seconda metà degli anni Cinquanta dà vita al cavernicolo B.C.• (rifiutato dalle maggiori agenzie prima di essere accettato dallo Herald Tribune Syndicate, che in seguito verrà assorbito dal Field Enterprises), che inizia a essere pubblicato il 17 febbraio 1958 raggiungendo un più che discreto successo nel giro di poco tempo. Nel 1964 Hart crea, assieme all'amico Brant Parker, a un'altra fortunata serie, *The Wizard of Id*•, ambientata in un reame da operetta retto da un sovrano piccolissimo e cattivissimo.

♦ HAWKMAN

Presentato come «la reincarnazione di un antico guerriero egiziano, che combatte nel presente, con le armi del passato, le minacce del futuro», Hawkman ha il volto coperto con una maschera che raffigura una testa di falco e vola grazie a una cintura antigravità e un paio di grandi ali. Creato nel 1940 da Gardner Fox e dal disegnatore Dennis Neville, a partire dal 1961 questo personaggio verrà riproposto da Joe Kubert• in una nuova versione.
Questa volta Hawkman è un poliziotto proveniente dal pianeta Thanagar. In grado di comunicare con tutte le creature alate, il nuovo eroe ha la propria base operativa su un'astronave invisibile che ruota intorno alla Terra e decide di rimanere sul nostro pianeta assieme all'affascinante Shayera, che diventerà Hawkgirl, per combattere contro tutte le ingiustizie.

In alto:
Harry Chase, un grintoso investigatore privato di Los Angeles.

Sopra:
autocaricatura di Johnny Hart.

• HEATHCLIFF

Popolarissimo anche in Italia come Isidoro, Heathcliff è un gatto tanto sicuro di sé quanto pieno di difetti, che non si tira mai indietro, sia che si tratti di fare a botte con qualche cane che ancora non lo conosce o di depredare ignari lattai e distratti pescivendoli, tanto che ai suoi anziani padroni non resta che scusarsi un po' con tutti per le sue periodiche malefatte.
Creato nel 1973 dallo statunitense George Gately e a lungo protagonista di vignette prima di arrivare ai fumetti sui quotidiani e ai comic book, negli anni Ottanta questo personaggio è stato protagonista di una lunga serie di disegni animati televisivi trasmessi anche in Italia.

• HENRY

Ben diverso dai soliti monelli che popolano il mondo dei fumetti (anche se ha una certa predisposizione per gli scherzi, che spesso si ritorcono contro di lui), Henry è un ragazzino sui dieci anni, apparentemente senza casa e senza genitori, creato nel 1932 dallo statunitense Carl Anderson come protagonista di una serie di vignette per poi arrivare alle strisce quotidiane dal 17 dicembre 1934 e alle tavole domenicali dal 10 marzo dell'anno successivo. Realizzate con un tratto molto lineare, le buffe storie di questo personaggio sono senza "nuvolette" e puntano tutto sulla mimica e sulla pantomima, vale a dire su una successione di gesti e di atteggiamenti fortemente accentuati.
Ritiratosi Anderson per motivi di salute nel 1946, Henry è stato continuato dai suoi assistenti Don Trachte e John Liney.

• HERGÉ

Nato il 22 maggio 1907 a Etterbeeck, una cittadina alla periferia di Bruxelles, sin dalle elementari George Rémi, che diverrà famosissimo come Hergé, disegna sui margini dei quaderni e dei libri. Dopo il servizio militare, è assunto al quotidiano "Le Vingtième Siècle" come illustratore e apprendista fotografo e nel 1928 si vede affidare la responsabilità di un inserto dedicato ai ragazzi, "Le Petit Vingtième". Per alcune settimane disegna brevi storielline scritte da un redattore, ma non gli piacciono. Così si impegna in prima persona e il 10 gennaio 1929 compare la prima puntata di *Tintin au pays des Soviets*, la prima di una lunga serie di avventure di Tintin•, giovane e intraprendente reporter giramondo che a partire dal 26 settembre 1946 darà il proprio nome a un settimanale per ragazzi.
Pur dedicando la maggior parte delle proprie energie a questo personaggio, che diverrà in seguito popolarissimo in tutto il mondo, Hergé dà vita anche a Quick et Flupke, due simpatici monelli, e a Jo, Zette et Jocko, due ragazzini avventurosi accompagnati da una scimmia. Nel 1950 nascono gli Studios Hergé, ai quali collaboreranno autori del calibro di Edgar-Pierre Jacobs•, Bob de Moor• e Jacques Martin•, che lo aiuteranno a realizzare le nuove avventure di Tintin, anche se l'intervallo tra una storia e l'altra diventa più lungo.
Alla fine degli anni Settanta Hergé, che aveva incominciato ad appassionarsi di arte contemporanea, annuncia di aver incominciato a lavorare a una nuova avventura di Tintin ambientata proprio nel mondo dell'arte moderna: *Tintin et l'Alph-Art*. Ma la morte lo coglierà la notte tra il 3 e il 4 marzo 1983 e questa storia, che avrebbe dovuto essere ultimata da Bob de Moor, verrà pubblicata incompleta nel 1986.
Hergé merita di essere ricordato anche per aver creato una vera e propria "scuola", con un certo modo di raccontare le storie, una precisa caratterizzazione dei personaggi, un'ambientazione accurata e una meticolosa cura nella preparazione delle varie avventure. Ma la sua proverbiale precisione diventa addirittura maniacale quando apporta minime modifiche di riedizione in riedizione o ridisegna, con piccole sfumature, certe situazioni delle avventure di Tintin a seconda che la storia sia riservata al mercato francofono o a quelli stranieri. Tanto che delle sue avventure esistono decine e decine di edizioni che differiscono per minimi particolari e sono assai ricercate dai collezionisti.

• HERLOCK SHOLMES

Come il leggendario Sherlock Holmes• creato da Arthur Conan Doyle, anche questo personaggio è un infallibile investigatore privato. Ma i suoi metodi sono assai più originali - grazie ai trucchi contenuti in una misteriosa valigetta è infatti in grado non solo di mascherarsi abilmente ma anche di trasformarsi in un cavallo o in un cartello pubblicitario! – e le sue incredibili avventure

In alto:
Hawkman sta per entrare in azione.

A destra:
Henry, un eterno ragazzino creato da Carl Anderson.

Sopra:
Hergé come Tintin in un ritratto di Bob de Moor.

l'hanno tra l'altro portato a essere ospite della corte di Re Artù e a conoscere il vero Tarzan•.
Creato nel 1957 da Zvonimir Furtinger e dal disegnatore Jules Radilovič, questo personaggio è apparso sul settimanale "Plavi Vjesnik" diventando ben presto assai popolare in Iugoslavia.

• HERRIMAN, GEORGE

Nato nel 1880 a New Orleans da genitori di origine greca, George Herriman dimostra sin da ragazzo una grande passione per il disegno anche se, assunto come fattorino al "Los Angeles Herald", non riesce a interessare nessuno ai propri lavori. Trasferitosi a New York, nel 1901 è assunto come disegnatore al "New York World". In seguito lavora come "negro" per Tad Dorgan, famoso vignettista sportivo, e realizza quattro serie per la World Color Printing di St. Louis, che cura un supplemento domenicale allegato a numerosi piccoli quotidiani di provincia.
Nel 1910 dà vita sul "New York Journal" a *The Dingbat Family,* una striscia incentrata sulla vita di tutti i giorni di un impiegato di mezza età, della sua sciocca moglie e dei tre terribili figli. La serie incomincia a incontrare i favori del pubblico quando Herriman introduce la misteriosa famiglia del piano di sopra, che né i Dingbat né i lettori vedranno mai. Ribattezzata *The Family Upstairs,* vale a dire la famiglia del piano di sopra, la serie conosce infatti un certo successo e incomincia a essere pubblicata su tutti i quotidiani del gruppo Hearst.
Ai lettori piacciono soprattutto il cane e il gatto della famiglia Dingbat, che di tanto in tanto sono protagonisti di gag che si svolgono in secondo piano e che in seguito si conquisteranno, a partire dal 28 ottobre 1913, uno spazio fisso tutto per loro in una striscia autonoma pubblicata prima sotto e poi di fianco alla tavola domenicale. Nel gennaio 1916, Herriman lascia perdere *The Dingbat Family* per realizzare a una nuova striscia giornaliera, Baron Bean, e dal 23 aprile di quello stesso anno il gatto Krazy Kat• e il cane Offissa Bull Pupp, ai quali nel frattempo si era aggiunto il topo Ignatz Mouse, diventano protagonisti anche di una tavola domenicale a colori.
Autore assai prolifico, Herriman ha in seguito creato numerose altre serie più o meno effimere come *Mary's Home from College, Now Listen, Mabel* e *Us Husbands.* George Herriman è morto il 26 aprile 1944.

• HI AND LOIS

I Flagston (Hi e Lois, spesso ribattezzati in Italia Pippo e Lalla, e i loro quattro figli: Chip, un teen-ager sulla quindicina, i gemelli Dot e Ditto, che frequentano le elementari, e la piccolissima Trixie) sono i tipici abitanti dei sobborghi statunitensi. Lui è un tipo simpatico e bonaccione che si reca tutte le mattine in ufficio e nei week-end ama starsene seduto tranquillamente in poltrona anche se non esita a fare qualche lavoretto (spesso con risultati disastrosi), a dare una sistemata al giardino o a organizzare una cenetta con gli amici. Lei è più casalinga di quanto non lo sia Blondie• e la vediamo spesso alle prese con la spesa e con i fornelli, con la pulizia della casa e con l'educazione dei figli. Di tanto in tanto fanno capolino anche il principale di lui, il padre di lei, un vicino ubriacone e due spazzini un po' filosofi.
Ma la vera protagonista della serie, creata nel 1954 da Mort Walker• e da Dik Browne•, è Trixie, di età variabile tra i sei e i dodici mesi. Anche se non sa ancora parlare e si limita a giocare, Trixie pensa e "parla" con i raggi di sole e con i fiocchi di neve, e sa già giudicare, con adulta maturità, l'operato dei grandi che le stanno attorno. Come se non bastasse, ha anche le idee chiare su un mucchio di cose, dall'emancipazione femminile all'autoritarismo degli adulti.

• HOGARTH, BURNE

Nato il 25 dicembre 1911 a Chicago, Burne Hogarth dimostra sin da ragazzo spiccate attitudini per il disegno. Studia anatomia e storia dell'arte al Crane College e al Chicago Art Institute e nel 1929, dopo aver disegnato una serie educativa incentrata sulle chiese più famose del mondo e due rubriche sportive per l'Associated Editors Syndicate, realizza il suo primo fumetto, Ivy Hemmanhaw.
In seguito disegna altri effimeri personaggi, ma la sua grande occasione arriva nel 1936, quando Hal Foster• abbandona Tarzan• per dar vita a Prince Valiant• e Hogarth diventa titolare della tavole domenicali dell'uomo della giungla a partire da quella pubblicata il 9 maggio 1937. Tranne una breve parentesi, nella quale realizza Drago• e a Miracle Jones•, Hogarth disegna Tarzan fino al 1950, quando abbandona i fumetti per dedicarsi a tempo pieno alla School of Visual Arts, che aveva fondato nel 1947 insieme a Silas Rhodes.

Celebrato autore di numerosi volumi sull'anatomia del corpo umano, Burne Hogarth, noto anche come il Michelangelo del fumetto, è stato forse il miglior illustratore dell'eroe creato da Edgar Rice Burroughs, anche se alcuni gli preferiscono il classico Foster e altri il più moderno Russ Manning•. Abbandonata la scuola nel 1970 per dedicarsi completamente alla pittura, Hogarth è tornato ai fumetti nel 1972 raccontando, direttamente in volume, la giovinezza di Tarzan.

Sopra:
Herlock Sholmes, divertente parodia del popolarissimo Sherlock Holmes.

A destra e sopra a destra:
due scene di Hi and Lois. La famiglia al completo allo zoo, e la piccolissima Trixie.

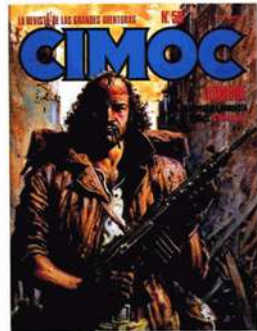
◆ HOKUTO NO KEN

La storia si svolge dopo l'olocausto nucleare e il protagonista, Kenshiro, aiuta i contadini vessati da Shin, una sorta di padrone locale, il quale ha anche rapito Julia, la sua donna, che egli tenta di liberare entrando in conflitto con le truppe di Shin. Kenshiro è un appartenente alla sacra scuola di Hokuto, rivale della scuola di Nanto, di cui fa parte Shin. Le due scuole si combattono, sfoggiando tutta una serie di terribili e fantasiosi colpi segreti basati su tecniche di karate e altre arti marziali che permettono ai contendenti di affrontarsi in combattimenti molto violenti e pieni di quelle scene *splatter* che hanno fatto la fortuna di questo fumetto, pubblicato per la prima volta sulle pagine di "Shonen Jump Comics" nel 1983.
Autore sia del soggetto che delle sceneggiature è Buronson, pseudonimo di Yoshiyuki Okamura, mentre i disegni sono di Tetsuo Hara; ma il successo di *Hokuto no Ken* è dovuto anche alla trasposizione a disegni animati in due serie: di ben 109 episodi la prima, del 1984, e di 43 la seconda, del 1987. Riassumendo le avventure televisive è stato anche realizzato un film per il grande schermo. In Italia sono conosciuti sia i disegni animati che il fumetto con il titolo di *Ken il guerriero*.

● HOLDAWAY, JAMES

Nato nel 1927 a Barnes Common, in provincia di Londra, James Holdaway interrompe gli studi alla Kingston School of Art per partecipare alla Seconda guerra mondiale. Congedato nel 1948, conclude gli studi e nel 1951 comincia a lavorare per una casa editrice specializzata in fumetti e tascabili popolari.
Grande appassionato dell'opera di Will Eisner• e di Milton Caniff•, Holdaway disegna inizialmente un po' di tutto. Dopo aver dato vita a Inspector Hayden e a Lex Knight su "Gallant Detective", alla fine del 1953 lascia la casa editrice per dedicarsi a tempo pieno ai fumetti. Disegna tra l'altro numerosi episodi di Captain Vigour e di Steve Samson, strisce sportive per "Football Comics" e una versione del *Davy Crockett* disneyano per "Mickey's Weekly", il "Topolino" inglese.
Nel 1957 riprende Romeo Brown•, un simpatico investigatore privato perennemente circondato da fanciulle non troppo vestite, creato nel 1954 da Alfred Mazure, che abbandonerà nel 1962 per disegnare, su testi di Peter O'Donnell, le avventure dell'affascinante Modesty Blaise•. Jim Holdaway è morto improvvisamente nel febbraio 1970.

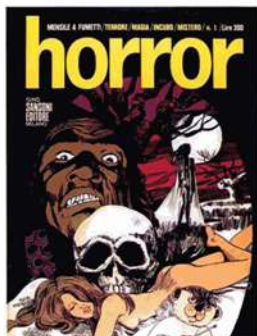
◆ HOMBRE

Prendendo spunto dal famoso *blackout* verificatosi nel gennaio del 1980 a New York, quando l'energia elettrica scomparve per dodici ore gettando la megalopoli statunitense nel caos, lo sceneggiatore spagnolo Antonio Segura si è chiesto cosa accadrebbe se lo stesso fenomeno si verificasse definitivamente su scala mondiale: la maggior parte delle macchine sono ormai del tutto inutilizzabili e gli uomini sembrano come impazziti. Violenza e morte sono all'ordine del giorno e riuscire a sopravvivere, costi quel che costi, è ormai l'unica cosa che davvero conti.
Questo terribile futuro, nel quale vale solo la legge del piú forte, è visto con gli occhi di un uomo qualsiasi, Hombre, che ha giurato di disinteressarsi di tutto ciò che lo circonda, anche se non sempre riesce a tirare diritto per la sua strada senza farsi coinvolgere in storie di ordinaria violenza. Disegnate da José Ortiz, le avventure si questo personaggio sono pubblicate su "Cimoc"•.

★ "HORA CERO"

Nel marzo del 1957, lo sceneggiatore argentino Héctor G. Oesterheld• e il fratello Jorge danno vita, insieme a un distributore, a una propria casa editrice, l'Editorial Frontera, pubblicando due riviste mensili, "Hora Cero" e "Frontera", alle quali si aggiungono ben presto numerosi numeri extra, di formato piú grande, e un settimanale: "Hora Cero semanal". Tra i vari personaggi di successo presentati su queste riviste e pubblicati una decina d'anni piú tardi in Italia su "Sgt. Kirk"•, possiamo ricordare Ticonderoga• ed Ernie Pike• di Pratt•, Randall• di Del Castillo•, El Eternauta• di Solano Lopez•, Leonero Brent di Moliterni e Sherlock Time• di Alberto Breccia•. Quasi tutti su testi dello stesso Oesterheld.

In alto:
Kenshiro, protagonista della saga giapponese Hokuto no Ken.

Sopra:
Hombre, protagonista di storie nelle quali violenza e morte sono all'ordine del giorno.

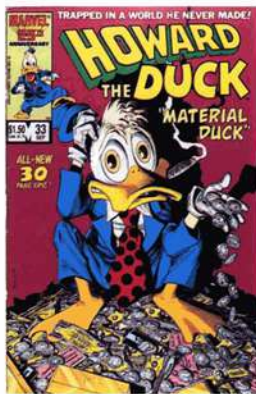
Sopra:
un numero di "Hora Cero", la rivista argentina fondata dai fratelli Oesterheld.

★ "HORROR"

Ideata e diretta da Pier Carpi e Alfredo Castelli• e nata nel 1969 come « la rivista italiana dell'insolito a fumetti », "Horror" è stata la prima pubblicazione per adulti a puntare soprattutto su autori italiani. Infatti, se si escludono poche eccezioni (come il Lone Sloane• di Philippe Druillet• e alcune storie di Loro, di Robert Gigi• e di Enric Sió), tutto il materiale pubblicato sulle sue pagine era realizzato in Italia. A questa testata hanno collaborato autori famosi - basti pensare a Rino Albertarelli•, Dino Battaglia•, Bonvi•, Guido Crepax• e Aldo Di Gennaro - mentre altri sono stati scoperti o valorizzati proprio sulle sue pagine, come Giovanni Cianti, Marco Rostagno e Sergio Zaniboni•. Nonostante i suoi numerosi meriti - "Horror" dedicava una cura particolare ad articoli e rubriche, redatti da autori specializzati nell'"insolito", e sulle sue pagine sono nati l'originalissimo Clown•, l'unico fumetto da leggere a ritmo di musica, e Zio Boris• e sono stati pubblicati fotoromanzi sperimentali e storie che utilizzavano non poche innovazioni grafiche e narrative - questa rivista, forse troppo in anticipo sui tempi, non raggiunse mai un grande successo di vendite e cessò le pubblicazioni alla fine del 1971, dopo una trentina di numeri.

♦ HOWARD THE DUCK

Creato nel 1973 da Steve Gerber e dal disegnatore Frank Brunner e apparso in alcune storie di Man-Thing• prima di avere un albo tutto suo dal gennaio del 1976 e diventare in seguito titolare di strisce quotidiane e di tavole domenicali, Howard è un papero extraterrestre proveniente da un pianeta abitato da paperi raziocinanti. Giunto per caso sulla Terra, a Cleveland, negli Stati Uniti, è spesso impegnato in strampalate storie fantascientifiche e una volta ha salvato addirittura il nostro pianeta da un'invasione di mucche spaziali.

In seguito ad alcuni contrasti con la Disney, intenzionata a denunciare la Marvel per plagio del loro Donald Duck•, nel novembre del 1977 questo personaggio si è trasformato per un breve periodo in un uomo ed è tornato a essere un papero quando la Disney ha dato la sua approvazione a un Howard rivisto e corretto.

Un film diretto nel 1986 da Willard Huyck - *Howard the Duck* (Howard e il destino del mondo) - si è rivelato un clamoroso insuccesso nonostante i trucchi tecnologici inventati dagli specialisti di George Lucas. Può essere curioso ricordare che nel ruolo del protagonista si sono alternati, sotto il travestimento da papero, ben otto nani, sei uomini e due donne.

• HUBINON, VICTOR

Nato nel 1924 ad Angleur, nei pressi di Liegi, il belga Victor Hubinon frequenta l'Accademia di belle arti vendendo contemporaneamente disegni e caricature a giornali e riviste. Alla fine della Seconda guerra mondiale lavora per qualche mese come grafico e disegnatore presso il quotidiano "La Meuse" e nel 1946 esordisce sulle pagine di "Spirou"•, dando vita l'anno successivo, su testi di Jean-Michel Charlier•, al pilota Buck Danny•, protagonista di una lunga serie di avventure inizialmente ambientate durante la guerra del Pacifico.

Appassionatosi al mondo dell'aviazione, tanto da conseguire il brevetto di volo, pur continuando le avventure di Buck Danny, in seguito Hubinon disegna per un paio d'anni *Blondin et cirage*, serie iniziata nel 1939 da Jijé•, realizza alcune biografie a fumetti e crea Fifi sulle pagine di "La Libre Junior" dal 1953 al 1955 e Pistolin, che darà il proprio nome a una testata indirizzata ai più piccini. Nel 1959, sempre su testi di Charlier, dà vita al pirata Barbe-Rouge• sulle pagine di "Pilote"•. Nel 1978 inizia su "Spirou" *La Mouette*, che resta interrotta l'anno dopo, causa la sua morte improvvisa.

♦ HUCKLEBERRY HOUND

Più spalla che vero protagonista, Huckleberry Hound, noto in Italia come Braccobaldo, è un cane azzurro dall'inseparabile *papillon*. Mite e flemmatico, non si scompone mai di fronte a nulla e cerca sempre di darsi da fare, spesso con esiti disastrosi, passando di storia in storia da un mestiere all'altro.

Apparso per la prima volta alla televisione statunitense nel 1958 come presentatore del *The Huckleberry Hound Show* per approdare subito dopo ai fumetti, Huckleberry Hound è stato uno dei primi personaggi creati da Hanna & Barbera•, messisi in proprio dopo aver lavorato per una ventina d'anni alla Metro-Goldwyn-Mayer occupan-

In alto a sinistra:
copertina del primo numero di "Horror".

Sopra:
Howard the Duck, un papero extraterrestre protagonista di strampalate avventure fantascientifiche.

dosi dei disegni animati di Tom & Jerry•. Anche se il nome di questo personaggio si rifà chiaramente all'Huckleberry Finn di Mark Twain, le sue avventure – tanto quelle a disegni animati quanto quelle a fumetti – non hanno nulla di avventuroso e si rivolgono a un pubblico prettamente infantile.

• HULK

Investito da una massiccia dose di raggi gamma per salvare un ragazzo penetrato inavvertitamente oltre i limiti consentiti poco prima di un'esplosione sperimentale, lo scienziato Bruce Banner si trasforma in Hulk, una specie di mostro di Frankenstein dalla pelle grigia (verde sin dalla seconda avventura) e dall'incredibile forza. La trasformazione non è definitiva e non dipende dalla sua volontà, ma l'intelligenza di Hulk non è certo quella di Banner e il suo aspetto minaccioso viene mal interpretato dal generale Thunderbolt Ross, che gli scatena contro l'esercito. Costretto a difendersi, Hulk fa una strage e soltanto molto tempo dopo l'opinione pubblica capirà che il gigante verde non è un mostro ma solo un essere spaventato e tormentato.

Personaggio dalla complessa personalità, Hulk è stato creato nel maggio 1962 da Stan Lee• e da Jack Kirby• per essere poi continuato da numerosi altri autori, tra i quali possiamo ricordare gli sceneggiatori Roy Thomas• e Archie Goodwin• e i disegnatori Steve Ditko•, John Buscema• e Marie Severin. Incompreso e solitario, questo personaggio è stato tra i membri fondatori degli *Avengers*•, i nostri Vendicatori, dai quali si è subito allontanato, e dei *Defenders*, un gruppo di supereroi originariamente composto da lui, dal Doctor Strange• e da Sub-Mariner•.

• THE HUMAN TORCH

Creato nel novembre 1939 dallo statunitense Carl Burgos e apparso sul primo numero di "Marvel Comics", The Human Torch, la Torcia Umana, è uno dei primi supereroi di successo della Timely, la futura Marvel. Si tratta di un androide in grado di infiammarsi e di controllare ogni tipo di fuoco oltre che di volare. Spesso impegnato in memorabili scontri con Sub-Mariner•, il rissoso principe degli abissi, con il passare del tempo questo personaggio diventa sempre più umano, tanto che in seguito non si parlerà più di lui come di un essere artificiale ma come di un uomo a tutti gli effetti, Jim Hammond, spesso affiancato da un giovane orfano che aveva lavorato in un circo come mangiatore di fuoco.

Continuate da Carmine Infantino• e da altri autori, le avventure di questo personaggio cessano nel marzo 1949. In seguito The Human Torch compare saltuariamente in alcuni comic book e torna per qualche tempo in azione, a partire dal 1975, nel supergruppo degli *Invaders* (insieme a Captain America• e a Sub-Mariner), in una serie di avventure ambientate durante la Seconda guerra mondiale realizzate inizialmente da Roy Thomas• e da Frank Robbins•, famoso soprattutto per le storie di Johnny Hazard•.

In alto:
Huckleberry Hound, noto in Italia come Braccobaldo.

A sinistra:
Hulk, un supereroe dall'incredibile forza.

Sopra:
The Human Torch, un androide in grado di infiammarsi e di volare.

i

• IBAÑEZ, FRANCISCO

Famoso soprattutto per Mortadelo y Filemón*, due irresistibili agenti segreti protagonisti di pazzesche e imprevedibili storie di spionaggio, lo spagnolo Francisco Ibañez, nato nel 1936, può essere paragonato all'italiano Benito Jacovitti* per il gusto di riempire fino all'inverosimile le sue tavole di personaggi, gag e situazioni surreali. Ibañez aveva esordito qualche anno prima su riviste effimere prima di approdare al settimanale "Pulgarcito", per il quale creerà Mortadelo y Filemón, che in seguito diventeranno titolari di una propria rivista.

Popolarissimo in Spagna anche se non molto conosciuto all'estero, questo autore ha dato vita a diversi altri personaggi e all'originalissima *13 rue del Percebe*, che in ogni tavola offre uno "spaccato" di una casa con una dozzina di appartamenti facendoci di volta in volta assistere ai drammi piccoli e grandi delle varie famiglie che vi abitano.

★ "IF"

All'inizio del 1967, Gianni Bono e Nino Bernazzali avevano fondato a Genova il club Gli Amici del Fumetto, che dal maggio di quello stesso anno cura "Comics World", la seconda *fanzine* italiana sul mondo dei fumetti dopo "Comics Club 104"*. Nel 1973, dopo l'esperienza de Le tre giornate del fumetto, una manifestazione organizzata e diretta da Gianni Bono nel capoluogo ligure a partire dal 1971, le loro strade si dividono. Bernazzali cerca di inserirsi nel mercato di lingua inglese con "European Cartoonist" prima e con "Comic Land" dopo, mentre Bono, che tralascia via via l'ambiente collezionistico-amatoriale per entrare in quello professionale, dà vita a "IF", Immagini e Fumetti, un trimestrale di informazioni e notizie inviato in omaggio a quanti operano nel mondo dei fumetti.

Questa rivista pubblica articoli su autori e personaggi italiani, fumetti inediti di giovani disegnatori o classici come il *Terry and the Pirates** di Milton Caniff* e il Tarzan* di Rex Maxon, e due rubriche che segnalano di volta in volta tutte le pubblicazioni presenti in edicola e tutti gli articoli sui fumetti usciti sulla stampa non specializzata. Nel 1982, con una ristrutturazione alla quale collabora Alfredo Castelli*, "IF" si trasforma in «rivista per gli autori di fumetti», con articoli sui diritti d'autore, consigli di sceneggiatura e varie informazioni professionali. Dopo aver pubblicato anche alcuni interessanti numeri monografici sui disegni animati giapponesi e sui Disney "made in Italy", con la cronologia completa delle storie realizzate nel nostro paese, questa rivista cessa le pubblicazioni a metà degli anni Ottanta.

A sinistra:
copertina del primo numero di "IF".

• IKEGAMI, RYOICHI

Nato a Fukui nel 1944, il giapponese Ryoichi Ikegami ha iniziato a disegnare fumetti all'età di diciasette anni e i suoi primi successi, quelli che hanno fatto scoprire il suo inconfondibile stile, sono arrivati con Aiueo Boy del 1973, dei cui testi è autore Kazuo Koike, e Otoko Gumi, serie realizzata nel 1974 e scritta da Tetsu Kariya.

Piú conosciuto anche in Occidente e in Italia, è senz'altro *Mai the Psychic Girl*. Realizzato su testi di Kazuya Kudo, il fumetto racconta la storia di una ragazzina di quattordici anni, dotata di poteri paranormali ereditati dalla madre defunta, che è inseguita dagli agenti di un'organizzazione segreta, la Wisdom Alliance, interessata a servirsene per fini bellici.

Altro suo fumetto noto e apprezzato anche in Occidente è Crying Freeman, disegnato su testi di Kazuo Koike. Il protagonista, Yo Hinomura, è un giovane ceramista, conosciuto con il nome di Crying Freeman, che si trova coinvolto in una guerra tra la mafia cinese dei Cento e otto Dragoni e la Yakuza, la mafia giapponese. Da questa serie sono stati tratti tre disegni animati prodotti espressamente per il mercato dell'home video.

Sopra:
Crying Freeman, il più popolare personaggio di Ikegami.

♦ INDIANA JONES

Col giubbotto di pelle, l'inseparabile frusta e il cappello a falde tese, l'archeologo Indiana Jones deve molto agli eroi della letteratura popolare e ai fumetti degli anni Trenta. E certo non a caso, dato che tanto le sue avventure cinematografiche quanto quelle fumettistiche sono ambientate proprio in quel periodo.

Creato dallo sceneggiatore Lawrence Kasdam e apparso nel 1981 in *Raiders of the Lost Ark* (Predatori dell'Arca perduta), prodotto da George Lucas, diretto da Steven Spielberg e interpretato da Harrison Ford, questo personaggio approda quello stesso anno nei fumetti nella versione del film realizzata dalla Marvel. A partire dal gennaio 1983 la stessa casa editrice pubblica un comic book, intitolato *The Further Adventures of Indiana Jones*, purtroppo affidato ad autori che non sono quasi mai stati

In alto:
Ramayana.
© Kei Soebarno

all'altezza del successo cinematografico di questo personaggio, continuato nel 1984 *Indiana Jones and the Temple of Doom* (Indiana Jones e il tempio maledetto) e nel 1989 con *Indiana Jones and the Last Crusade* (Indiana Jones e l'ultima crociata), sempre diretti da Spielberg e interpretati da Harrison Ford.

♦ EL INDIO

Creata nel 1953 da Francisco V. Coching, considerato un maestro del fumetto filippino, questa storia è ambientata a metà del secolo scorso ed è incentrata su Fernando, detto El Indio, che si mette alla testa degli indigeni contro gli spagnoli che governano con durezza il paese.
Ottimamente realizzata dall'autore alternando sequenze ricche d'azione e di colpi di scena a momenti melodrammatici (la madre di Fernando è l'amante del capitano Castillo, che è alla testa delle truppe spagnole, ma lui non sa di essere suo figlio e l'uomo non può certo rivelarglielo, neppure quando se lo troverà davanti in un drammatico duello), questa serie si conclude dopo una trentina di puntate con la cattura del giovane e la sua fucilazione sotto gli occhi del padre, che assiste alla sua morte senza aver avuto il coraggio di intervenire in sua difesa.

■ INDONESIA

I fumetti incominciano a essere pubblicati con regolarità in questo stato dell'Asia sudorientale soltanto dopo la fine della Seconda guerra mondiale. Quasi tutte le serie sono "made in Usa" e gli eroi più popolari sono il Rip Kirby• di Raymond•, il Johnny Hazard• di Robbins• e The Phantom•, il nostro Uomo Mascherato.

A sinistra:
copertina di un libro sul fumetto indonesiano.

Soltanto negli anni Cinquanta autori locali incominciano a realizzare storie a fumetti, assai popolari in Indonesia ma del tutto sconosciute nel cosiddetto mondo occidentale. Spesso ispirandosi alla produzione statunitense, nascono l'avventuroso Kapten Komet, la supereroina Sri Asish e storie che adattano a fumetti le antiche leggende indonesiane.
Spesso di un certo interesse, anche se la qualità della stampa lascia molto a desiderare ed è quasi sempre scadente rispetto agli standard occidentali, negli anni Sessanta la produzione locale si intensifica ulteriormente e gli autori indonesiani realizzano storie di tutti i tipi, passando dall'avventura alla fantascienza, dall'horror allo spionaggio. Tra i personaggi più popolari possiamo ricordare Sersan Harun, Ramayana e la serie *Si Hitam dan Si Manis*. Negli anni Settanta i fumetti "conquistano" i quotidiani, mentre negli anni Ottanta la produzione statunitense torna alla carica, provocando la soppressione di numerosi personaggi locali anche se i più popolari continuano a pubblicarsi con immutato successo.

• INFANTINO, CARMINE

Nato il 24 maggio 1925 a New York, Carmine Infantino entra nel mondo dei fumetti nel 1942 disegnando Jack Frost per la Timely, la futura Marvel. Quattro anni dopo passa alla National, la futura DC Comics, per la quale disegnerà numerose storie di Ghost Patrol, Flash•, Johnny Thunder e Green Lantern•. Nel 1956 propone una nuova versione di Flash, che realizzerà per 11 anni, e a partire dal 1959 disegna, su testi di Gardner Fox, il fantascientifico Adam Strange•.
Dopo aver rilanciato Batman• nella prima metà degli anni Sessanta, nel 1967 Infantino diventa direttore editoriale della DC Comics e propone numerosi nuovi personaggi, tra i quali meritano di essere ricordati Deadman• e Bat Lash. Nel 1971 diventa presidente della casa editrice. Ripropone vecchi personaggi come Shadow•, Green Lantern e Green Arrow•, si assicura la collaborazione di Jack Kirby• e i diritti delle storie di Tarzan• per i comic book, ma i risultati non sono del tutto soddisfacenti e nel 1976 torna a disegnare: prima in bianco e nero per la Warren, poi per la Marvel e a metà degli anni Ottanta di nuovo per la DC Comics, occupandosi ancora di Flash oltre che di nuovi personaggi.

Sopra:
autocaricatura di Carmine Infantino circondato da alcuni dei suoi personaggi.

♦ INODORO PEREYRA

Celebrato da José Hernández nel famoso poema *Martin Fierro* e da altri scrittori sudamericani, il gaucho – l'equivalente locale del cowboy statunitense – ha un posto mitico nella coscienza nazionale argentina, tanto da avere conosciuto anche una grande popolarità nel cinema e nei fumetti di quel paese, soprattutto in quelli realizzati da Walter Ciocca•.
Sino alla nascita di Inodoro Pereyra, un tipo chiacchierone e inconcludente creato nel 1978 da Roberto Fontanarrosa, nessuno aveva però pensato di dar vita a un personaggio che prendesse in giro, con grande

ironia ma anche con grande amore, i solitari eroi della pampa sconfinata. Accolto con molto entusiasmo in Argentina, dove i libri che raccolgono le sue storie sono veri e propri best seller, questo personaggio è inedito nel resto del mondo dove, comunque, probabilmente non potrebbe essere capito fino in fondo.

• INSPECTOR WADE

Nonostante le apparenze e le affermazioni di alcuni critici, Inspector Wade, creato nel 1934 da Sheldon Stark e dal disegnatore Lyman Anderson, non è nato dalla fertilissima fantasia del prolifico giallista inglese Edgar Wallace, morto nel 1932, ma è piuttosto un libero adattamento degli spunti e delle situazioni presenti nei suoi romanzi.
Incentrata su un personaggio che è la quintessenza dell'ispettore di Scotland Yard, questa serie avrebbe dovuto apparire alla fine del 1934, ma le pubblicazioni furono ritardate da alcune difficoltà contrattuali. Può essere curioso ricordare che gli agenti europei avevano venduto la striscia alla Mondadori, che la pubblicò sul "Cerchio Verde", e quindi Inspector Wade uscí in Italia il primo maggio 1935, quasi tre settimane prima di "nascere" ufficialmente negli Stati Uniti. Caparbio e flemmatico, sicuro dei propri metodi e della propria missione (« I delitti si scontano e la legge ha sempre ragione! »), l'ispettore Wade indossa completi semisportivi di tweed ed è un accanito fumatore di pipa.
A proprio agio tanto tra le strade di Londra quanto nella tranquilla campagna inglese, quasi sempre accompagnato dal fedele agente Donovan, Wade è spesso alle prese con misteriosi quanto incredibili criminali e giunge alla soluzione dei vari casi dopo lunghe e metodiche indagini. Anche se le storie sono aggrovigliate e piene di colpi di scena assai movimentati, le soluzioni sono tutto sommato ingenue e scontate, con tracce e impronte sempre visibilissime, criminali non particolarmente astuti e testimoni misteriosamente informati di tutto o con morituri sempre pronti a fornire qualche particolare utile alle indagini. Senza dimenticare che in genere i presunti colpevoli sono in realtà innocenti mentre i falsi buoni hanno un'espressione tutt'altro che raccomandabile. Un fumetto certo irrimediabilmente datato, ma anche godibilissimo, proprio per questi "difetti". Dal 4 luglio 1938, Lyman Anderson viene sostituito da Neil O'Keefe, che modifica subito l'impostazione della striscia, inserendovi una notevole dose di suspense. Ma, curiosamente, il "nuovo" ispettore Wade non piace ai vecchi lettori e non riesce ad attirarne dei nuovi. Cosí la serie viene interrotta il 17 maggio 1941.

In alto:
il gaucho Inodoro Pereyra, un tipo chiacchierone e inconcludente.

★ "INTREPIDO"

Eroismi, continui colpi di scena e tanto amore piú o meno contrastato sono gli ingredienti tipici di questo popolare settimanale italiano nato il 23 febbraio 1935, che nella seconda metà degli anni Trenta e negli anni Quaranta ha riproposto con grande successo a fumetti i temi classici del feuilleton ottocentesco. Tra i personaggi piú popolari di questo periodo possiamo ricordare almeno *Il Principe Azzurro*, di Treddi (Domenico del Duca) e Antonio Salemme, e l'interminabile *Cuore Garibaldino* di Ferdinando Vichi e Carlo Cossio•.
Dopo aver spesso cambiato formato e impostazione, il settimanale chiude i battenti il 12 ottobre 1943 per riaprirli dopo il 1945. Tra i personaggi piú popolari del dopoguerra possiamo ricordare almeno Bufalo Bill di Carlo Cossio, Liberty Kid•, creato da Grecchi, Mancuso e Zucca e disegnato prima da Antonio Toldo e poi da Lina Buffolente•, Chiomadoro• di Grecchi e Nicolò e Lone Wolf di Grecchi e Fusco•. All'inizio degli anni Settanta l'"Intrepido" ha cambiato ancora formato e impostazione, occupandosi prevalentemente di sport e ospitando brevi storie a fumetti.

• IRON MAN

Questo personaggio, comparso per la prima volta nel marzo 1963 sul numero 39 di "Tales of Suspense", è stato creato da Stan Lee• e Larry Lieber e dal disegnatore Don Heck ed è forse il piú "datato" tra i supereroi Marvel per i riferimenti iniziali alla guerra del Vietnam, dove l'industriale Tony Stark, genio dell'elettronica nel settore degli armamenti, si è recato per sperimentare alcune sofisticate armi di sua invenzione. Rimasto gravemente ferito (alcune schegge di una mina dei guerriglieri potrebbero raggiungere da un momento all'altro il suo cuore), Stark è imprigionato dal malvagio Wong-Chu, che lo costringe a lavorare per lui. Lo scienziato promette di costruire « l'arma piú potente di tutti i tempi », un'armatura transistorizzata che gli permette di sopravvivere e di ribellarsi ai suoi aguzzini per dedicarsi in seguito alla lotta contro il crimine come Iron Man.

Sopra:
grazie a un'armatura transistorizzata, l'industriale Tony Stark si trasforma in Iron Man.

Disegnato in un primo momento in maniera piuttosto approssimativa e in seguito continuamente aggiornata con l'inserimento di gadget elettronici sempre piú sofisticati, Iron Man diventa la guardia del corpo di Tony Stark per giustificare la propria presenza accanto all'industriale senza essere costretto a rivelare la sua doppia identità.
Saltuariamente disegnato anche da Jack Kirby• e da Steve Ditko•, questo personaggio è tra i membri fondatori degli *Avengers*•, i nostri Vendicatori, e a partire dal

maggio 1968 avrà un albo tutto suo affidato inizialmente allo sceneggiatore Archie Goodwin• e a George Tuska• dopo alcuni numeri disegnati da Johnny Craig. Per concludere, non resta che ricordare che dal 1979 al 1985, in seguito a una profonda crisi esistenziale di Tony Stark, Iron Man è stato impersonato dal suo amico James Rhodes.

♦ ISA

Protagonista de *Les passagers du vent*, una splendida serie di avventure scritte e disegnate da François Bourgeon, ambientate nel diciottesimo secolo e pubblicate sul mensile francese "Circus"• tra il 1979 e il 1983, Isabelle de Mamaye, detta Isa, è una giovane donna energica e risoluta che ha sempre la meglio su coloro che hanno la sfortuna di mettersi sulla sua strada. Nonostante il successo della serie - l'edizione in volume ha venduto oltre trecentomila copie per titolo in Francia - Bourgeon ha abbandonato Isa per dedicarsi ad altri personaggi.

♦ ISABELLA

Concepita nel 1966 da Giorgio Cavedon e Sandro Angiolini• sulla scia del successo ottenuto anche nel nostro paese dai romanzi del ciclo di Angelica, un'eroina sempre al centro di intricate vicende creata dai francesi Anne e Serge Golon, Isabella de Frissac, nota anche come la "duchessa dei diavoli", è protagonista di storie ambientate nella Francia del Seicento.

Sempre in pericolo di vita e vittima di ogni tortura, nelle avventure di questa disinibita eroina la componente sadomasochista è sempre stata presente e si è accentuata con il passare del tempo. Anche questo elemento, in quel periodo del tutto inedito nei fumetti popolari, ha probabilmente contribuito non poco al successo presso un certo pubblico di questa capostipite del fumetto sexy, un genere tutto italiano nel quale il sesso e le fantasie erotiche hanno trovato sempre maggiori spazi, anche se non sono mancati periodici interventi da parte della censura.

Nel 1969 questa eroina è stata portata senza molto successo sullo schermo in *Isabella duchessa dei diavoli*, un film diretto da Bruno Corbucci e interpretato da Brigitte Skay. Da segnalare, infine, una serie di libri tascabili, *Le memorie di Isabella*, con le medesime avventure dei fumetti «arricchite di inediti particolari e descrizioni... con una particolare attenzione... allo sviluppo di piccanti situazioni».

A sinistra:
l'affascinante ed energica Isa,
protagonista di avventure ambientate nel XVIII secolo.

In alto:
Isabella de Frissac, nota anche come la "duchessa dei diavoli".

• ISHIMORI, SHOTARO

Nato il 25 gennaio 1938, Shotaro Ishimori è stato allievo di Osamu Tezuka•. Autore estremamente versatile, ha creato fumetti un po' di tutti i generi, da quelli per bambini alle avventure di fantascienza, ai fumetti storici. È noto come uno dei più prolifici e rapidi in assoluto nel panorama fumettistico giappponese, tanto che si dice che abbia disegnato anche 500 tavole in un mese (anche se c'è da notare che, ovviamente, Ishinomori si circonda di un valido gruppo di aiutanti).

Tra la massa sterminata di personaggi che ha creato ricordiamo Cyborg 009, una serie di fantascienza del 1964 e *Sabu to Ichi Torimono Hikae*, del 1968, che ci porta nelle atmosfere del Giappone del XVIII secolo. Sempre in tema storico troviamo *Sandarobotchi*, del 1975. Da ricordare anche i fumetti didattici, come *Manga Nihon Keizai Nyumon* sui segreti dell'economia giapponese, e un'opera di grande importanza, a metà strada tra il fumetto e il racconto illustrato: *Manga Nihon no Rekishi*, la storia del Giappone in 48 volumi di 225 pagine ciascuno.

■ ITALIA

Anche se una tavola di Yellow Kid• era stata pubblicata l'11 febbraio 1904 su "Il Novellino", i fumetti saranno regolarmente introdotti in Italia dal "Corriere dei Piccoli"•, nato il 27 dicembre 1908 come supplemento illustrato per bambini del quotidiano "Corriere della Sera", che presenterà sulle sue pagine sia il Bilbolbul• di Attilio Mussino sia alcuni popolari personaggi statunitensi come Buster Brown•, ribattezzato Mimmo

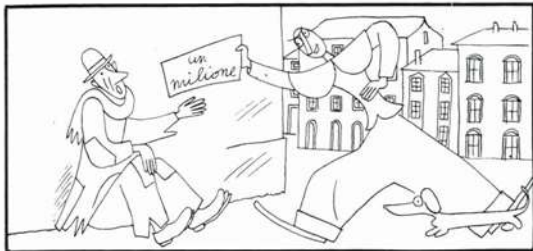
Sopra:
autocaricatura di Shotaro Ishinomori.

Mammolo, Happy Hooligan•, il nostro Fortunello, e i terribili Bibí e Bibò, i *Katzenjammer Kids*• creati nel 1897 da Rudolph Dirks•. Le caratteristiche nuvolette, considerate poco dignitose, scompaiono per far posto a filastrocche a rima baciata poste in didascalia. Tra gli autori italiani piú interessanti degli anni Dieci vorremmo ricordare almeno Antonio Rubino•, creatore di una vera multitudine di personaggi, e Sergio Tofano, che si firmava Sto•, autore del popolarissimo signor Bonaventura•.
Dal "Giornaletto" a "L'Illustrazione dei Piccoli", dal "Giornale dei Balilla"• al "Giornalino"•, sono numerosi i settimanali per ragazzi nati sulla scia del "Corriere dei Piccoli", ma tutti dedicano poche pagine alle tavole umoristiche autoconclusive e puntano soprattutto sui giochi, i racconti moraleggianti e i romanzi a puntate. Le cose incominceranno a cambiare soltanto nel dicembre 1932, con la nascita di "Jumbo"• e di "Topolino"•, e soprattutto a partire dal 14 ottobre 1934, quando esce il primo numero de "L'Avventuroso"•, il primo giornale per ragazzi che si baserà essenzialmente sui fumetti. Rivolgendosi non piú ai bambini ma ai giovani e, perché no, anche a qualche adulto, questo settimanale raggiunge una tiratura eccezionale: si dice che abbia toccato addirittura le cinquecentomila copie per stabilirsi poi sulle trecentomila.
È proprio causa il grande successo ottenuto da "L'Avventuroso" - che aprirà la strada all'"Intrepido"•, al "Vittorioso"• e all'arrivo dei fumetti avventurosi su "Topolino" oltre che alla nascita di popolari personaggi come il Dick Fulmine• di Vincenzo Baggioli e Carlo Cossio• - che il fascismo incomincia a occuparsi di fumetti imponendo, all'inizio del 1938, l'«abolizione completa di tutto il materiale di importazione straniera», la «soppressione di quelle storie e illustrazioni che si ispirano alla produzione straniera» e la «riduzione alla metà delle pagine per la parte dedicata alla pura illustrazione con conseguente aumento del testo, finora quasi totalmente sacrificato». Come abbiamo visto in altri lemmi sulla produzione di questi anni, gli editori italiani adotteranno gli opportuni accorgimenti per cercare di sfuggire a queste regole, ma con l'entrata in guerra degli Stati Uniti i controlli si faranno piú pressanti.
Alla fine della Seconda guerra mondiale riprendono le pubblicazioni le piú famose testate degli anni Trenta e nascono nuove riviste - come "Il Cow Boy"• a Genova (con Big Bill e Yorga•, Broncho Bill e Alley Oop•) e "L'Asso di Picche"• a Venezia, animato da giovani promettenti come Dino Battaglia• e Hugo Pratt• - e nuovi personaggi. Basti pensare, tanto per fare solo qualche nome, a Gim Toro•, a Pantera Bionda•, la prima eroina sexy del fumetto italiano e la prima ad avere problemi con la censura, e il popolarissimo Tex Willer•, un eroe ancora in attività.
Negli anni Cinquanta le tradizionali riviste segnano il passo e nuove testate - come "Il Pioniere"• o il "Tintin" dell'editore Vallardi - non hanno particolare fortuna, mentre hanno un discreto successo "Il Giorno dei ragazzi"• - supplemento settimanale del quotidiano "Il Giorno", che offre molto materiale dell'inglese "Eagle"• e sulle cui pagine nascerà il popolarissimo Cocco Bill• - e gli albi dedicati a singoli personaggi. In questo periodo nascono tra l'altro il tarzanide Akim•, l'avventuroso Nat del Santa Cruz•, e numerosi western come Pecos Bill• e *Oklahoma*•, Capitan Miki• e Il Grande Blek•.
Gli anni Sessanta sono caratterizzati dalla nascita di diversi importanti personaggi - lo scanzonato Zagor•, Diabolik•, capostipite del cosiddetto fumetto nero, Isabella•, una delle prime eroine del fumetto sexy "made in Italy", Corto Maltese• (nato nel 1967 sulle pagine di "Sgt. Kirk"•), Sturmtruppen• e Alan Ford• - e, soprattutto, da una rivista, "Linus"• , diversa da tutte quelle che l'hanno preceduta, sulle cui pagine si alterneranno fumetti classici come Popeye•, il nostro Braccio di Ferro, Dick Tracy• e Li'l Abner•, a nuovi personaggi ancora non molto conosciuti o del tutto inediti nel nostro paese come i Peanuts• e Pogo•, B.C.• e Jeff Hawke•. Sulle pagine di questa rivista, che pubblica anche puntuali note critiche sulle storie presentate oltre che diversi articoli sul mondo dei fumetti, non mancano naturalmente gli autori italiani. Come per esempio Guido Crepax•, che darà vita a Valentina•, Dino Battaglia• ed Enzo Lunari•. Nel 1965 nasce anche il Salone internazionale dei comics di Lucca, che diverrà una delle piú importanti manifestazioni del settore a livello mondiale e contribuirà non poco all'affermazione del fumetto come mezzo di comunicazione di massa oltre che come genere narrativo autonomo.

Negli anni Settanta si accentua il distacco tra i fumetti per ragazzi e quelli per adulti e i personaggi piú popolari nati in questo periodo (Alack Sinner•, Mister No•, Ken Parker•, Giuseppe Bergman• e Sam Pezzo•)

In alto:
copertina di una delle numerosissime avventure di Dick Fulmine.

A destra:
Valentina, l'intrigante eroina creata nel 1965 da Guido Crepax.

Sopra, a destra:
Quadratino, di Antonio Rubino.

sono sempre più amari e disincantati, problematici e pieni di contraddizioni. Ben diversi, insomma, dagli eroi tutti d'un pezzo di una volta. Salvo rarissime eccezioni - come Sturmtruppen•, Nilus• e Lupo Alberto•, serie nelle quali, e certo non a caso, è anche presente una buona dose di satira - e un "fenomeno" come "Topolino", che continua a mantenersi sulle cinquecentomila copie, in questo periodo si assiste anche a un minor interesse verso le storie umoristiche.

Negli anni Ottanta, che vedranno la riduzione degli spazi editoriali di testate e case editrici che si dedicano esclusivamente ai ragazzi, questo distacco si accentua ulteriormente e si moltiplicano le riviste espressamente indirizzate agli adulti, da "Alterlinus" a "Frigidaire"•, da "Orient Express"• a "Corto Maltese", da "Comic Art"• a "Nova Express", tanto per ricordare soltanto le più prestigiose. Tra i personaggi nati in questo periodo bisogna ricordare almeno lo Sconosciuto• di Magnus•, Martin Mystère• di Alfredo Castelli•, Druuna• di Eleuteri-Serpieri• e Dylan Dog• di Tiziano Sclavi•.

★ IUGOSLAVIA

Vedi Jugoslavija

• IWERKS, UB

Nato il 24 marzo 1901 a Kansas City, nel Missouri, da una famiglia di emigranti olandesi, Ubbe Ert Iwwerks, più noto come Ub Iwerks, alla fine del 1919 lavora in uno studio di pubblicità accanto a Walt Disney•. Nel gennaio dell'anno successivo i due decidono di mettersi in società, fondando la Iwerks-Disney Commercial Artists, che fallisce poco dopo. Nel giugno 1923 Disney si trasferisce a Hollywood e nell'ottobre di quello stesso anno Iwerks lo raggiunge, lavorando per lui ai cortometraggi di *Alice's Wonderland* e di *Oswald the Lucky Rabbit*.

Nel 1928 Iwerks contribuisce alla nascita di Mickey Mouse•, il nostro Topolino, e realizza, praticamente da solo e al ritmo impressionante di settecento disegni al giorno, *Plane Crazy*, il primo cortometraggio della serie. Alla fine dell'anno successivo disegna anche le prime strisce quotidiane del topo più famoso del mondo, ma nel gennaio 1930 abbandona la Disney per dare vita a un proprio studio di animazione. Aveva investito parte della sua paga nella società e in quel momento era socio al venti per cento: sarà liquidato con 2920 dollari. «Se avesse mantenuto la sua quota nella società» - ha in seguito scritto Bob Thomas nella sua ampia biografia di Walt Disney -« il suo valore di mercato avrebbe poi raggiunto i 750 milioni di dollari».

Messosi in proprio, Iwerks dà vita a Flip the Frog, Little Negro e Willie Whoopper e a un originale Don Chisciotte, ma nessuno di questi personaggi ha molto successo, tanto che nel 1936 chiude il suo studio e per alcuni anni lavora come animatore per la Warner Bros., la Columbia e altre case cinematografiche. Nel settembre 1940 Iwerks torna alla Disney come tecnico degli effetti speciali dei disegni animati e nel 1958 è nominato direttore del settore di ricerca tecnica nell'animazione. Alla fine degli anni Cinquanta crea la sofisticata *multihead optical printer*, che rende possibile un perfetto inserimento di personaggi animati accanto ad attori in carne e ossa. Nel corso della carriera ha ottenuto due Oscar: nel 1959 per i contributi tecnici dati alla realizzazione dei film e nel 1964, insieme a Peter Vlahos e Wadsworth Pohl, per la sperimentazione di nuovi cromatismi. Ub Iwerks è morto il 17 luglio 1971.

• IZNOGOUD

Il subdolo e perfido Grand Vizir Iznogoud, creato nel 1962 da René Goscinny• e dal disegnatore Jean Tabary•, desidera sopra ogni cosa prendere il posto del candido e placido califfo Haroun El Poussah. Ambientate in una Bagdad da Mille e una notte, quasi tutte queste divertenti avventure sono infatti incentrate sui suoi maldestri tentativi per impossessarsi del potere. Inutile dire che qualsiasi cosa faccia si ritorce sempre contro di lui, ma continua a stare accanto al califfo, del tutto ignaro delle sue macchinazioni, in attesa che gli si presenti una nuova occasione per realizzare finalmente i suoi ribaldi progetti.

Apparse inizialmente su "Record" per poi approdare su "Pilote"• ed essere in seguito pubblicate direttamente in volume, alla morte di Goscinny le avventure di questo personaggio sono state continuate dallo stesso Tabary. A partire dal 1974, Iznogoud ha addirittura commentato per alcuni anni le notizie più importanti su "Le Journal du Dimanche".

In alto:
il popolarissimo signor Bonaventura di Sergio Tofano.

Sopra:
l'avventuroso Mister No.

A destra:
il subdolo e perfido Gran Vizir Iznogoud.

• EL JABATO
Creato nel 1958 dallo spagnolo Francisco Darnís, El Jabato è un guerriero iberico catturato dalle legioni romane e portato a Roma per esibirsi come gladiatore al Colosseo. Dopo un periodo di apprendistato, simile a quello di Spartacus, l'uomo riesce finalmente a riconquistare la propria libertà, mettendo la sua grande forza al servizio dei deboli e degli oppressi.
Apparso su numerose testate dell'Editorial Bruguera prima di avere un albo tutto suo, pubblicato sino al 1966, questo personaggio ha conosciuto un grande successo in Spagna ed è stato realizzato anche da numerosi altri disegnatori, tra i quali possiamo ricordare Luis Ramos e Martinez Osete.

Sopra:
copertina di un albo di El Jabato.

• JACK PALMER
Vestito in ogni occasione con un impermeabile alla Bogart, Jack Palmer è un simpatico detective creato nel 1974 dal francese René Pétillon. Piccoletto, maldestro e parecchio sprovveduto, è dotato di molta buona volontà e di una notevole dose di fortuna ed è addirittura capace di risolvere un "caso" senza essere riuscito a capirci nulla.
Apparso inizialmente sulle pagine di "Pilote"• per poi passare a quelle dell'"Echo des Savanes" e tornare nel 1982 su "Pilote", questo investigatore da strapazzo è protagonista di divertenti avventure piene di gag e di colpi di scena, ma anche di una lunga serie di tavole autoconclusive che lo ritraggono nella vita di tutti i giorni. Può essere curioso ricordare che una sua storia è ambientata durante il Salone dei fumetti di Angoulême, la più importante manifestazione specializzata francese.

• JACOBS, EDGAR-PIERRE
Nato il 30 marzo 1904 in un sobborgo di Bruxelles, prima di dedicarsi ai fumetti il belga Edgar-Pierre Jacobs è stato un promettente baritono. A lungo indeciso tra le due vocazioni, frequenta l'Accademia Reale di Belle Arti di Bruxelles diplomandosi contemporaneamente al Conservatorio. Inizia la carriera di cantante lirico, ma resta senza lavoro all'inizio della Seconda guerra mondiale e nel 1942 incomincia a collaborare, con una serie di illustrazioni a colori, al settimanale "Bravo", che gli affida la realizzazione di alcune tavole apocrife per concludere un'avventura di Flash Gordon• bloccata dalla censura nazista in seguito all'occupazione del paese.
Nel febbraio del 1943 realizza *Le rayon U*, un'interessante storia di fantascienza in cui si avverte ancora una certa influenza dello stile di Alex Raymond•. In seguito è stato per qualche tempo assistente di Hergé• nella realizzazione di Tintin• prima di dar vita, sulle pagine di "Tintin"•, nel 1946, a Blake et Mortimer•, protagonisti di avvincenti storie di fantascienza ambientate in un futuro verosimile e non molto lontano. Storie molto documentate e ottimamente costruite, tanto che dal 1946 al 1972 Jacobs ha realizzato soltanto otto avventure di questa serie e l'ultima, rimasta interrotta da un serio intervento chirurgico che gli ha impedito di riprendere il lavoro, sarà completata da Bob de Moor• e pubblicata soltanto alla fine degli anni Ottanta. Edgar-Pierre Jacobs è morto il 20 febbraio 1987.
Può essere curioso ricordare che Jacobs è protagonista di una storia a fumetti realizzata da due autori francesi, François Rivière e Francis Carin, che racconta di quando questo grande maestro ancora pensava di dedicarsi all'opera lirica. Questo originale omaggio è stato pubblicato in Italia nell'ottobre del 1986 sulle pagine di "Comic Art"•.

• JACOVITTI, BENITO
Nato il 19 marzo 1923 a Termoli, in provincia di Campobasso, Benito Jacovitti ha esordito giovanissimo nel mondo dell'editoria collaborando con vignette umoristiche al settimanale "Il Brivido". Nell'ottobre del 1940 approda al "Vittorioso"•, creando Pippo (che verrà ben presto affiancato da altri due ragazzini, Pertica e Palla, con i quali formerà il terzetto dei 3 P: Pippo, Pertica e Palla•) e diventando ben presto una delle colonne del popolare settimanale cattolico.
Autore assai prolifico, Jacovitti ha al suo attivo decine e decine di personaggi, nati tanto sulle pagine del "Vittorioso" (come i 3 P, l'arcipoliziotto Cip e il suo stolido assistente Gallina, Mandrago il Mago e l'Onorevole Tarzan) quanto su quelle del "Giorno dei Ragazzi"• (dal popolarissimo Cocco Bill• al fantascientifico Gionni Galassia al giornalista Tom Ficcanaso•) e del "Corriere dei Piccoli"• (Zorry Kid•, parodia del celebre Zorro•, e Jack Mandolino, un malvivente sfortunato quanto incapace). Jacovitti ha lavorato molto anche per la pubblicità e ha al suo attivo numerosi diari scolastici sui quali hanno "studiato" intere generazioni di italiani.

• JAMES BOND
L'agente segreto con licenza d'uccidere James Bond, noto anche come 007, creato nel 1952 dallo scrittore Ian Fleming (un giornalista che durante la Seconda guerra mondiale aveva collaborato con i servizi segreti inglesi), approda ai fumetti nel 1957 sulle pagine del "London Daily Express", ma le

Sopra:
James Bond, l'agente segreto con licenza di uccidere.

riduzioni dei romanzi originali, realizzate da Henry Gammidge, non sono nulla di eccezionale, cosí come i disegni di John McLusky, e la serie viene interrotta nel 1963.
Ma nel 1962 era uscito sugli schermi *Dr. No* (Agente 007, licenza di uccidere) il primo di una lunga serie di film interpretati da Sean Connery e da altri attori, che avrebbero ottenuto un enorme successo di pubblico e imponendo un genere cinematografico.
Sulla scia di tale successo, nel 1964 la Fleming Trust, l'organizzazione inglese che cura l'utilizzazione commerciale dei romanzi incentrati sulle mirabolanti avventure dell'ormai popolarissimo agente segreto, decide di riprendere i fumetti affidandone i testi allo statunitense James Lawrence (che aveva già scritto storie per Joe Palooka• e per Captain Easy•) e i disegni a Yaroslav Horak, piú noto come Larry Horak, un russo-cecoslovacco naturalizzato australiano. Dopo aver esordito con la riduzione a fumetti di un romanzo di Fleming (*The Man with the Golden Gun*, L'uomo dalla pistola d'oro), Lawrence ottiene l'autorizzazione di scrivere anche nuove storie di 007 che in seguito si alterneranno a quelle originali.

• JANE

Questa affascinante ragazza creata dall'inglese Norman Pett e vagamente ricalcata sulla fisionomia dell'allora popolarissima attrice Claudette Colbert, è apparsa sulle pagine del "Daily Mirror" a partire dal 5 dicembre 1932, dapprima come protagonista di strisce umoristiche autoconclusive e in seguito, con la collaborazione dello sceneggiatore Don Freeman, di storie avventurose a partire dal dicembre 1938.
Jane è la prima eroina veramente adulta mai apparsa sui quotidiani. Tra un flirt e l'altro, tra una sfilata di moda e un viaggio in giro per il mondo, le sue storie giallo-rosa si snodavano in chiave vagamente "pruriginosa" e ogni occasione era buona per presentarla seminuda ogni tre o quattro strisce, mentre cercava disperatamente di coprirsi. Nonostante le apparenze, Jane era una ragazza seria e rispettabile, senza troppi grilli per la testa, fedele al suo eterno fidanzato, e solo il caso e incredibili incidenti di ogni tipo la costringevano di volta in volta a restare senza vestiti esponendo un vasto campionario di biancheria intima.

In alto:
l'inglese Jane in una tipica situazione imbarazzante.

Simpatico fumetto per lettori *voyeurs*, per lunghi anni quella di Jane è stata la striscia inglese piú letta ed esportata, tanto da diventare, negli anni della Seconda guerra mondiale, quasi l'emblema dei sogni proibiti delle truppe che si preparavano allo sbarco in Normandia.
Affidata nel maggio del 1948 a un altro disegnatore, Michael Hubbard, la serie perde buona parte del suo fascino - basti pensare che Jane sposa addirittura il suo eterno fidanzato! - ed è interrotta nel 1959. Tre anni dopo il "Daily Mirror" affida ad Alfred Mazure il compito di creare un'eroina piú moderna e disinibita che possa rinverdire in qualche modo il successo di Jane. Nasce cosí *Jane Daughter of Jane*, vale a dire Jane figlia di Jane, una vera e propria *pin-up* che però non otterrà il successo sperato e cesserà le pubblicazioni il 30 agosto 1963.
Vedi nella pagina seguente il box sull'erotismo nei fumetti.

A destra:
Jan Karta, un detective amaro e tormentato.

• JAN KARTA

Creato nel 1984 dallo sceneggiatore Roberto dal Pra' e dal disegnatore Rodolfo Torti• sulle pagine di "Orient Express"• e pubblicato due anni dopo su quelle di "Comic Art"•, Jan Karta è un detective tedesco che vive a Berlino tra la fine degli anni Venti e l'inizio degli anni Trenta e le sue avventure sono quasi sempre complicate dall'ideologia e dall'intrigo politico. Amaro e tormentato per la sorte del suo paese, che lascia nel 1933, in seguito al trionfo dei nazisti, e dove non può far ritorno per motivi politici, Jan Karta si trasferisce prima a Roma e poi a Parigi, ed è a mala pena sopportato dalla giustizia ufficiale, che spesso segue addirittura con sospetto le indagini nelle quali è di volta in volta impegnato.

• JANSSON, TOVE

Scrittrice e disegnatrice di libri per ragazzi, la finlandese Tove Jansson, nata il 9 agosto 1914 a Helsinki, è l'autrice del poetico e dolcissimo Moomin•. Creato nel 1939 come protagonista di un libro per ragazzi, questo personaggio è diventato un eroe dei fumetti nel 1954, grazie all'Associated Newspapers, un'importante agenzia inglese, che propone alla Jansson un contratto per la realizzazione di una serie da distribuire internazionalmente. Due anni dopo Moomin è già popolarissimo, soprattutto nell'Europa settentrionale, e le sue avventure sono ben presto tradotte in una ventina di lingue. Dal 1957 le storie sono scritte da Lars Jansson, fratello dell'autrice, che dal 1961 si occupa anche della loro realizzazione grafica, mentre la sorella ha preferito dedicarsi a tempo pieno ai libri per ragazzi e alla pittura.

• JEFF ARNOLD

Il texano Jeff Arnold - ottimo tiratore, collaboratore della legge, coraggioso e leale - non è il classico eroe di tanti fumetti western quanto un semplice testimone che percorre in lungo e in largo gli Stati Uniti, spesso in compagnia dell'anziano Luke, venendo di tanto in tanto in contatto anche con personaggi storici - dal generale Custer al bandito Billy the Kid - che sono resi con un certo realismo.
Realizzate dall'inglese Frank Humphris sul-

EROTISMO...

Anche se qualche traccia di sensualità c'era già nelle eroine emancipate degli anni Venti (come Tillie the Toiler* e Winnie Winkle*), nella splendida Nora, figlia di Arcibaldo e Petronilla in *Bringing Up Father**, negli abbracci e nei baci appassionati di The Phantom*, il nostro Uomo Mascherato, o nelle deliziose principesse che cercano inutilmente di sedurre il biondo Flash Gordon*, l'erotismo approda nei fumetti negli anni Trenta con Jane*, una serie inglese nella quale l'epidermide femminile, sempre generosamente esposta in seguito a qualche contrattempo, gioca un ruolo non indifferente. Sarà però Betty Boop*, creata nel 1931 dallo statunitense Max Fleischer nei disegni animati e in seguito arrivata ai fumetti, ad avere i primi guai con la censura per i suoi atteggiamenti maliziosi e apparentemente spregiudicati, un corpo esuberante, scollature profonde e abiti tanto aderenti quanto cortissimi. Anche se il suo "erotismo" oggi farebbe solo sorridere, questa eroina è stata ritenuta addirittura indecente da varie associazioni puritane. Può comunque essere curioso ricordare che negli anni Trenta, mentre queste associazioni "combattevano" contro Betty Boop, negli Stati Uniti incominciavano a diffondersi i *dirty comics*, i fumetti sporchi, scopertamente pornografici, che si divertivano a rappresentare senza veli grandi attori, importanti uomini politici e popolari personaggi dei fumetti.
Tranne rare eccezioni - e tra queste meritano di essere ricordate almeno la deliziosa Gwendoline*, che però era publicata soltanto in edizioni rivolte a un pubblico molto particolare, e l'eroina italiana Pantera Bionda*, anche lei combattuta dai censori per il suo abbigliamento succinto - è solo con la nascita dalla libera e disinibita Barbarella*, all'inizio degli anni Sessanta, che l'erotismo farà massicciamente capolino nel mondo dei fumetti e che molte eroine punteranno espressamente sul proprio corpo, sempre più generosamente esposto, per imporsi sul mercato. Un mercato prettamente maschile, come abbiamo già avuto modo di ricordare in altre occasioni, dato che la maggior parte sia degli autori che dei lettori sono appunto uomini.
Sulla scia di Barbarella nascono eroine sempre più disinibite - basti pensare, tanto per fare soltanto qualche nome, alle francesi Jodelle*, Pravda* e Paulette*, all'italiana Isabella*, capostipite del fumetto "per adulti" che porterà ai pornofumetti e alle pornofavole della seconda metà degli anni Settanta, e alla statunitense Vampirella* - e il fenomeno si accentuerà in seguito con la produzione underground statunitense e negli anni Ottanta con autori come Milo Manara*.
Senza dimenticare che in quest'ultimo decennio il nudo (a lungo il principale "nemico" di censori e moralisti un po' in tutto il mondo) ha incominciato ad apparire non solo nelle storie erotiche e pornografiche (dove evidentemente si spreca), ma anche in serie, soprattutto francesi, indirizzate al pubblico giovanile.

Sopra:
Pantera Bionda, la prima eroina italiana ad aver avuto dei guai con la censura.

In alto:
Vampirella, una splendida ragazza vampiro proveniente da un altro pianeta.

Sopra:
La Bionda è un'affascinante e inafferrabile ladra.

le pagine del settimanale "Eagle"• a partire dal 14 aprile 1950, le avventure di questo personaggio sono state pubblicate in Italia sul "Giorno dei Ragazzi"•.

♦ JEFF COBB

Alto e robusto, biondo e affascinante (nonostante una vistosa benda nera che gli copre l'occhio destro o, forse, proprio per quello), Jeff Cobb è un intraprendente giornalista che lavora al "Daily Guardian" ed è impegnato in "casi" piccoli e grandi di cronaca nera: dal pirata della strada che fugge senza prestare soccorso alle sue vittime alle organizzazioni criminali che fanno il bello e il cattivo tempo in certi quartieri della città, da una serie di delitti apparentemente inspiegabili a una grossa truffa assicurativa. Nonostante il successo finale delle varie indagini sia evidentemente fuori discussione, questo personaggio ha una certa tendenza a ficcarsi nei guai e finisce spesso all'ospedale per periodi più o meno lunghi.
Creata nel 1954 dallo statunitense Pete Hoffman, questa serie, interrottasi alla metà degli anni Sessanta, è caratterizzata da un certo realismo, mentre molti comprimari sono resi con un tratto caricaturale.

♦ JEFF HAWKE

Protagonista di storie ambientate in un imprecisato ma non troppo lontano futuro, Jeff Hawke è un ufficiale della Royal Space Force, naturale evoluzione della RAF. Abita in Church Street a Kensington, un quartiere di Londra, e quando non indossa tute spaziali andandosene in giro per l'universo veste comuni abiti borghesi, con camicia e cravatta. Dotato di una notevole intelligenza intuitiva oltre che di una preparazione scientifica di prim'ordine, anche se inseribile in una dimensione umana, egli è sempre in grado di destreggiarsi nelle situazioni più diverse. Soprattutto quando si tratta di contatti con gli extraterrestri, nei quali è diventato un vero esperto.
In questa serie, creata nel 1955 dallo scozzese Sydney Jordan•, che in seguito verrà affiancato dallo sceneggiatore William Patterson, è infatti sempre viva la consapevolezza che l'uomo non è solo nell'universo e che oltre il nostro sistema solare vi sono altre

forme di vita intelligenti. Del resto gli extraterrestri fanno capolino sin dalla primissima avventura, quando Jeff Hawke muore ai comandi dello sperimentale XP5, l'aereo più veloce del mondo, mentre cerca di raggiungere un disco volante. Resuscitato dai Signori dell'Universo, responsabili dell'incidente, può scegliere tra il tornare sulla Terra sano e salvo, dopo aver dimenticato tutto, oppure mantenere i suoi ricordi e continuare a vivere come il primo cittadino dell'era spaziale. Naturalmente sceglie la seconda alternativa, diventando così protagonista di entusiasmanti avventure caratterizzate da incontri di tutti i tipi.
Il realismo di razzi e aerei non deve certo sorprendere, visto che Jordan è diplomato in ingegneria aeronautica. Ed è proprio partendo da dati concreti che è arrivato a vere anticipazioni nello stile di Jules Verne. Il suo razzo Menthor IV, per esempio, ha anticipato di due anni un razzo simile di realizzazione inglese. Senza dimenticare, tanto per fare un altro esempio, che nelle storie di Jeff Hawke l'uomo mette per la prima volta piede sulla Luna il 4 agosto 1969. C'è qualche giorno di differenza rispetto all'impresa di Armstrong, certo, ma non bisogna dimenticare che questa striscia è uscita sul "Daily Express" il 21 novembre 1959!
Nell'aprile del 1974 Jordan interrompe improvvisamente le avventure di Jeff Hawke per dar vita a un'altra serie di fantascienza ambientata nel 2076 e incentrata sul medico spaziale Lance McLane•. Tre anni dopo, accordatosi con una grande agenzia per la distribuzione di Jeff Hawke negli Stati Uniti, Jordan interrompe Lance McLane facendo "risorgere" il suo vecchio eroe. Per non rinunciare all'ambientazione crepuscolare della sua seconda serie, fa finire Jeff Hawke in un buco nero: dopo un viaggio nel tempo lo troviamo nel 2076, appunto, con la barba e i capelli scuri. Praticamente identico a Lance McLane. Tanto che Jordan riutilizzerà per le avventure del nuovo Jeff Hawke non solo ambientazioni e personaggi secondari ma anche non poche strisce a suo tempo realizzate per il medico spaziale.
Lasciandosi alle spalle il passato (che sarebbe poi il nostro possibile futuro) e due personaggi importanti come il suo "secondo", Mac McLean, e il terribile Chalcedon, Jeff Hawke "eredita" da Lance McLane, Fortune, una splendida androide dal corpo bionico e dal cervello umano. Ed è pronto per vivere nuove e affascinanti avventure che lo porteranno ancora una volta ai quattro angoli dell'universo.

♦ JÉRÔME K. JÉRÔME BLOCHE

Questo adolescente timido, ingenuo e un po' impacciato diventato detective tramite un corso per corrispondenza, è stato creato nel 1982 da Pierre Makyo e da Alain Dodier. Cresciuto nel mito di Philip Marlowe, il famoso investigatore privato creato dallo statunitense Raymond Chandler, e del grande Humphrey Bogart, che lo ha magistralmente interpretato sullo schermo, Jérôme indossa il classico impermeabile dei detective e cerca inutilmente di darsi un certo tono. Basti pensare che nelle situazioni importanti fuma ostentatamente un grosso sigaro, ma smette quasi subito per la tosse.
Sprovveduto e distratto sino all'inverosimile, ma pur sempre animato da molta buona volontà, Jérôme si dà sempre molto da fare

In alto:
Jeff Cobb, un intraprendente giornalista alle prese con casi di cronaca nera.

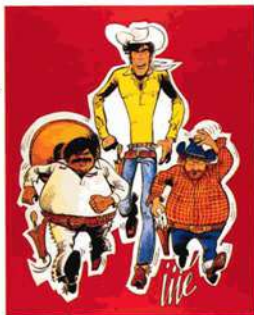
Sopra, a destra:
Jérôme K. Jerôme Bloche è diventato detective grazie a un corso per corrispondenza.

in attesa di un'indagine che possa finalmente renderlo famoso e naturalmente non esita mai a cacciarsi nei guai più disparati, anche se riesce sempre a uscirne indenne grazie alla sua incredibile fortuna.

♦ JERRY SPRING

Creato dal belga Joseph Gillain, che si firma Jijé•, Jerry Spring è il classico cavaliere errante, forte e coraggioso, che percorre in lungo e in largo il West, insieme al gioviale messicano Poncho, fedele compagno di tante avventure, dando una mano alla giustizia e difendendo i deboli dalle prepotenze di latifondisti e criminali vari. Temi e ambientazioni non sono certo dei più originali, ma Jijé (spesso avvalendosi della collaborazione del fratello Philippe, di Jacques Lob e di René Goscinny• per i testi) ha fatto di questa serie un'opera notevole. Tanto che sotto il suo pennello, come ha scritto il critico statunitense Maurice Horn, «i magnifici paesaggi western si animano, le scene d'azione acquistano diversa dimensione e significato, i personaggi si elevano dal rango di stereotipi a quello di incarnazione dei miti».
Nate nel 1954 sulle pagine del settimanale "Spirou"•, le avventure di questo personaggio si sono interrotte nel 1967 per essere riprese, dallo stesso Jijé e sempre su "Spirou", nel 1974. Alla morte dell'autore, avvenuta nel 1980, la serie si è definitivamente interrotta.

• JEVA, LINO

Nato il primo maggio 1923 ad Ancona, Lino Jeva lavora per un breve periodo nelle ferrovie prima di trasferirsi a Milano nel 1945 per entrare nel mondo dei fumetti. Disegna alcuni episodi di Tom Mix e riduzioni di grandi classici della letteratura come *Robinson Crusoe* e *Ventimila leghe sotto i mari.* È poi la volta di Buffalo Bill, il suo primo personaggio importante. Nel 1951, dopo aver disegnato anche alcune tavole di Tex•, approda all'"Intrepido"•, dove realizza *Alan del circo* e numerose storie senza personaggi fissi. Dal 1956 al 1964 continua *Forza John*, poi disegna Jimmy Jet, su testi di Antonio Mancuso, e Henry Sprint. Tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta realizza anche alcuni episodi di Diabolik•, di Superman• e di Tarzan•, ma in seguito lavora esclusivamento per la casa editrice Universo disegnando numerose serie pubblicate sulle pagine dell'"Intrepido" e del "Monello"•.

• JIJÉ

Nato il 13 gennaio 1914 a Gedinne, in Belgio, Joseph Gillain, più noto con lo pseudonimo di Jijé, esordisce a metà degli anni Trenta sul periodico cattolico "Le Croisé" dopo aver frequentato per un certo periodo l'Accademia Reale di Belle Arti a Bruxelles. Alla fine del 1939 entra a far parte dello staff di "Spirou"•, dando vita a Freddy et Fred, una serie umoristico-avventurosa nata sulla scia di Tintin•, all'investigatore privato Jean Valhardi e a numerosi altri personaggi recentemente riproposti in Francia in una serie di volumi antologici.
Nel 1954, dopo un lungo viaggio negli Stati Uniti, crea l'interessante western Jerry Spring•, che interromperà nel 1967 per continuare sulle pagine di "Pilote"• le avventure di Tanguy et Laverdure•, quando Albert Uderzo• abbandona questi personaggi per dedicarsi completamente ad Asterix•. In seguito continua Barbe-Rouge•, il pirata creato nel 1959 da Jean-Michel Charlier• e da Victor Hubinon•, e soltanto nel 1974, sempre sulle pagine di "Spirou", riprenderà le avventure di Jerry Spring, che si interromperanno definitivamente nel 1980, alla sua morte.

♦ JIMMY DAS GUMMPFERD

Jimmy è il fantastico cavallo del messicano Julios. Ed è davvero fantastico, dato che vive pur essendo in realtà fatto di gomma gonfiabile! Creato nel 1953 dal tedesco Roland Kohlsaat e apparso la prima volta su "Sternchen", un supplemento per bambini del settimanale "Stern", questo personaggio è stato assai popolare in Germania fino alla fine degli anni Sessanta, grazie a storie che mescolavano abilmente umorismo e avventura e spaziavano dalle civiltà scomparse ai pirati, dai dischi volanti ai tesori nascosti.

♦ JODELLE

Creata nel 1966 con le sembianze della cantante Sylvie Vartan, Jodelle si muove in un'antica Roma assai fantasiosa dove le automobili sono trainate da cavalli bianchi, le strade sono piene di insegne luminose e non è difficile incontrare il presidente Johnson o i Beatles, papa Paolo VI o André Malraux. Pur essendo stata protagonista di un'unica avventura (definita da Umberto Eco «un metafumetto pop per adulti»), Jodelle meri-

A sinistra:
Jerry Spring, il classico cavaliere errante senza macchia e senza paura.
© Editions Dupuis

In alto:
Jijé (a destra) ritrattosi insieme a Jerry Spring e al messicano Poncho.

Sopra:
l'affascinante Jodelle.
© Peellaert

ta di essere inserita in questa galleria piú per l'originalità grafica dei disegni di Guy Peellaert che per i testi di Pierre Bartier.

♦ JOE GALAXY

Joe Galaxy è un tranquillo aquilotto che ama starsene sotto l'ombrellone mentre il suo doppio, un grintoso androide di plastica identico a lui, se ne va in giro per la galassia vivendo mille fantasmagoriche avventure contro le perfide lucertole di Callisto IV o contro le viscide amebe di Sirio.
Surreale e divertente parodia della fantascienza spaziale, zeppa di "citazioni" tratte dal cinema, dai fumetti e dai disegni animati, questa serie, creata da Massimo Mattioli• nel 1978 e pubblicata saltuariamente su "Il Male", "Cannibale" e "Frigidaire"•, è caratterizzata da continui quanto imprevedibili colpi di scena. Come se non bastasse, Mattioli segue in ogni puntata uno stile narrativo e uno stile grafico diversi, passando dai fotogrammi cinematografici alle singole vignette con lunghe didascalie.

♦ JOE PALOOKA

Anche se il pugilato aveva già fatto capolino nei fumetti nelle storie di Moon Mullins•, questa serie è la prima a puntare sul mondo della boxe come ambiente fisso. Nato in un periodo di grande interesse per questo sport (nonostante non godesse di buona reputazione e molti pensassero che fosse condizionato da loschi interessi), Joe Palooka è un ragazzone grande e grosso, un po' ingenuo, che conquista il titolo di campione dei pesi massimi, ma che trova anche il tempo, tra un incontro e l'altro, di vivere avventure che si tingono di rosa o di giallo.
Creato nel 1920 da Ham Fisher• (anche se solo nel 1928 incomincerà a essere pubblicato su una ventina di quotidiani minori e solo dal gennaio 1931 su testate piú importanti), questo personaggio è stato assai popolare negli Stati Uniti. Tanto che è stato portato una prima volta sullo schermo nel 1933 da Benjamin Stoloff (con Stuart Erwin nella parte del protagonista e Jimmy Durante in quella del suo cinico e grintoso manager) e nella seconda metà degli anni Quaranta in una decina di film interpretati da Joe Kirkwood, mentre negli anni Quaranta è stato anche titolare di un programma radiofonico e in seguito di un serial televisivo.
Piú interessato alla distribuzione della serie che alla sua realizzazione, Fisher affida Joe Palooka prima ad Al Capp•, che l'abbandonerà per dar vita a Li'l Abner•, e poi ad altri autori tra i quali spiccano Moe Leff (che la continuerà ufficialmente dopo il suicidio del creatore alla fine del 1955) e Tony Di Preta. Negli anni Sessanta le storie di questo personaggio si fanno sempre piú ripetitive e l'interesse del grande pubblico declina sensibilmente, tanto che la serie verrà soppressa nel novembre 1984.

♦ JOE'S CAR

Joe è un ometto di mezza età, con una faccia alla Groucho Marx e il sigaro perennemente tra i denti, sempre alle prese con problemi piccoli e grandi in qualche modo legati alle automobili. Quando queste diventano una realtà, Joe dedica per un certo periodo il suo entusiasmo all'aviazione. Creato dallo statunitense Vic Forsythe nel 1918, nel 1932 la serie viene affidata al disegnatore sportivo Pete Llanuza, il titolo viene mutato in Joe Jinks e il sempre entusiasta protagonista si trasforma in un procuratore di incontri pugilistici.

♦ JOHAN ET PIRLOUIT

Creato nel 1947 da Peyo• sulle pagine del quotidiano belga "La dernière heure", Johan è un giovane paggio medievale che in seguito sarà affiancato dal piccolo e collerico Pirlouit dopo essere approdato, nel settembre del 1952, sulle pagine del settimanale "Spirou"•. Inseparabili compagni di mille divertenti avventure in giro per il mondo, nel 1958 i due, noti in Italia come Rolando e Pirulí, incontrarono sulla loro strada gli Schtroumpfs•, i nostri Puffi, che diventeranno ben presto titolari di una fortunatissima serie mentre loro cadranno ben presto nel dimenticatoio.

♦ JOHN DIFOOL

Grazie a un oggetto dalla forza misteriosa, l'Incal, che gli è stato affidato da un extraterrestre morente, questo personaggio è protagonista di un'affascinante quanto complessa saga spaziale mistico-mitologica iniziata nel 1980 da Moebius• su testi di Alejandro Jodorowsky. Inizialmente semplice detective privato di terz'ordine in un lontano e imprecisato futuro, John Difool si trasforma in una sorta di inconsapevole detective metafisico, capace di mettere in antagonismo il Bene e il Male.

In alto:
Joe Palooka nella versione di Tony Di Preta.

Sopra:
l'anziano Joe, protagonista di una serie incentrata sulle automobili.

Sopra:
Johan e Pirlouit si imbattono nei Puffi.

♦ JOHNNY HAZARD

Questa serie è stata creata nel giugno del 1944 da Frank Robbins•, allievo e ammiratore di Milton Caniff•. Johnny Hazard è un pilota statunitense che fugge da un campo di prigionia tedesco per riunirsi alle forze alleate. Dinamico e coraggioso, alla fine della guerra lascia l'aviazione e diventa un pilota civile e poi direttore di una propria piccolissima compagnia privata. In genere è impegnato in missioni ai quattro angoli del mondo, il più delle volte alle prese con splendide donne dai nomi esotici, che si innamorano o fingono di innamorarsi di lui, e con spie straniere, nello stesso tempo astutissime e stupidissime, di cui magari non viene rivelata la nazionalità, ma che si esprimono dicendo «quei dannati amerikanski» o hanno inequivocabili occhi a mandorla.

Con il passare del tempo Robbins ha saputo abbandonare i temi strettamente propagandistici rivolgendosi ad argomenti più attuali quali lo spionaggio industriale e la droga, ambientando sempre più spesso le storie in località esotiche. Oggi Johnny Hazard fa l'investigatore per conto di una grande compagnia aerea ed è sempre in giro per il mondo a risolvere problemi di ogni tipo.

♦ JONATHAN

Dotato di una grande forza interiore, il giovane Jonathan parte per l'Himalaya alla ricerca di se stesso oltre che di verità ormai dimenticate dalla nostra civiltà. Ritrovato qualche anno dopo, mezzo morto causa la fame e il freddo, è ricoverato per qualche tempo in stato di amnesia in una clinica nepalese, dalla quale fugge per tornare a vagare sulle eterne nevi dell'Himalaya.

Create nel 1974 dallo svizzero Bernard Cosandey, che si firma Cosey ed è un vero amante della montagna e della neve oltre che della filosofia orientale, le avventure di questo personaggio, pubblicate sulle pagine di "Tintin"•, sono ambientate su uno scenario decisamente inconsueto e con il passare del tempo si popolano di strani personaggi che hanno un complesso rapporto con il loro passato: da Neal e il suo amico invisibile alla giovane americana Kate, dallo psichiatra autodidatta Casimir Forel alla piccola tibetana Drolma.

♦ JONATHAN CARTLAND

Ex cacciatore di pellicce in Canada e guida a tempo perso, Jonathan Cartland è un uomo dai lunghi capelli biondi e dai folti baffi. Assai diverso dai classici eroi tutti d'un pezzo del fumetto western, questo personaggio è più un testimone che un vero protagonista, un idealista che filosofeggia sulla vita e ama la natura. Naturalmente non esita a proteggere i deboli dai soprusi dei soliti prepotenti, ma non per questo si trasforma in un giustiziere con il dito sempre sul grilletto. Creato nel 1974 da Laurence Harlé e dal disegnatore Michel Blanc-Dumont• per la rivista "Pilote"•, Jonathan Cartland è stato pubblicato in Italia su "Pilot" e in seguito su "Skorpio"•.

♦ JONNY LOGAN

Creata nel 1972 dallo sceneggiatore Romano Garofalo e dal disegnatore Leone Cimpellin•, che si firmava Gilbert, e nata sulla scia dell'Alan Ford• di Max Bunker• e Magnus•, questa divertente serie è incentrata su una scalcagnata banda di cacciatori di taglie che, alternando successi e insuccessi (ma i primi sono molto più numerosi dei secondi), braccano tenacemente banditi e criminali di ogni tipo.

Il gruppo è formato da Giovanni Loganetti (questo il vero nome di Jonny Logan), un italiano medio che ha il volto dell'attore Lando Buzzanca ed è un abilissimo invento-

In alto a sinistra:
Johnny Hazard, l'avventuroso pilota creato da Frank Robbins.

In alto:
Jonathan Cartland, un idealista che filosofeggia sulla vita e ama la natura.

Sopra:
Jonathan, creato dallo svizzero Cosey.

Sopra:
Jonny Logan, membro di una scalcagnata banda di cacciatori di taglie.

re di incredibili marchingegni, dal Mago Magoz, illusionista un po' imbroglione, da Dan Muscolo, un tipo non molto intelligente ma dal cazzotto facile, dal piccoletto Ben Talpa e dal Professore. Anche se le situazioni descritte nelle loro varie avventure sono quasi sempre volutamente paradossali, le premesse sono tratte dalla realtà italiana e dalla cronaca di quel periodo.

• JORDAN, SYDNEY

Nato nel 1931 a Dundee, in Scozia, Sydney Jordan dimostra sin da ragazzo una certa predisposizione per il disegno e un grande interesse per la fantascienza oltre che per l'aeromodellismo. Diplomatosi all'Aeronautical Technical School, compie il servizio militare in aviazione e in seguito lavora per quattro anni in uno studio pubblicitario. Nel 1955 dà vita a Jeff Hawke•, protagonista di una serie molto realistica, nonostante l'ambientazione in un imprecisato ma non troppo lontano futuro, che è comunemente considerata uno dei migliori fumetti di fantascienza mai realizzati.
Nell'aprile del 1974 Jordan interrompe le storie di Jeff Hawke per dar vita al medico spaziale Lance McLane•, protagonista di una serie di fantascienza ambientata nel 2076, quando il sistema solare è stato sconvolto da una catastrofe cosmica e la Terra sta vivendo una nuova glaciazione. Tre anni dopo riprende Jeff Hawke, senza però rinunciare all'ambientazione crepuscolare del 2076. Inoltre trasforma graficamente il suo "vecchio" personaggio in un eroe molto simile a Lance McLane.

• JOSÉ CARIOCA

Il pappagallo José Carioca, creato per apparire accanto a Donald Duck•, il nostro Paperino, in alcune sequenze di *Saludos amigos* (1943) e *The Three Caballeros* (1945), è apparso prima nei fumetti che sullo schermo dato che è stato titolare per due anni, a partire dall'11 ottobre 1942, di una tavola domenicale, inedita in Europa, firmata da Walt Disney ma realizzata da Hubie Karp e da Bob Grant.
Pigro e indolente, perennemente dedito alla siesta e disoccupato cronico per vocazione, José Carioca è popolarissimo in Sudamerica ed è diventato una stella di prima grandezza in Brasile dove, dagli anni Cinquanta, è protagonista assoluto di una lunga serie di storie a fumetti pubblicate in Italia dalla fine degli anni Ottanta.

In alto:
Judge Dredd nella versione di Brendan McCarthy.
© Fleetway Publications

• JUDGE DREDD

Contemporaneamente giudice e carnefice, armato di una pistola speciale che solo lui può usare, Judge Dredd è un vero e proprio giustiziere. Incorruttibile, determinatissimo e davvero micidiale, fa parte dei Giudici, un gruppo che ha preso il potere in un futuro non molto lontano, dopo che il presidente statunitense è impazzito e ha fatto lanciare una bomba atomica sul proprio paese, e fa rispettare la legge in un mondo sconvolto dalle radiazioni oltre che popolato da mutanti di ogni genere.
Creato nel 1977 nel secondo numero della rivista inglese "2000 A.D." (A.D. sta per "After Doom", ovvero "dopo il distastro") da John Wagner e Carlos Sanchez Esquerra, questo personaggio è in seguito stato disegnato da numerosi altri autori, tra i quali eccellono Brian Bolland, Mike McMahon e Ron Smith.

A destra:
Judge Wright, un magistrato che spesso si trasforma in poliziotto.
© United Feature Syndicate

• JUDGE PARKER

Direttamente ispirato a un giudice del tribunale dei minorenni di Toledo, nell'Ohio, conosciuto all'inizio degli anni Cinquanta dallo scenneggiatore Nicholas Dallis (che aveva al suo attivo anche i testi del medico Rex Morgan•), Judge Parker è inizialmente un vedovo cinquantenne, in seguito risposatosi e addirittura ringiovanito rispetto alle prime storie. Soprattutto a partire dal 1965, quando Harold Le Daux subentra allo scomparso Dan Heilman nella realizzazione grafica di questa serie, iniziata nel novembre 1952.
Prendendo spunto da casi autentici ricavati dalla cronaca e da riviste specializzate, le vicende di questo fumetto spaziano dai problemi dei drogati ai casi che coinvolgono l'etica professionale, dalla moglie abbandonata ai giovani traviati dalle cattive compagnie. Parker è un giudice saggio e coscienzioso che non esita, come l'avvocato Perry Mason e come Judge Wright•, a impegnarsi in prima persona pur di far trionfare la giustizia, anche se con il passare del tempo il giovane e grintoso avvocato Sam Driver è diventato il protagonista della serie.

• JUDGE WRIGHT

Noto in Italia come il giudice Morris, Judge Wright è un magistrato che ama trasformarsi in poliziotto per risolvere i "casi" che dovrebbe limitarsi a giudicare. Di volta in volta alle prese con presunti uxoricidi e politicanti corrotti, criminali di ogni tipo e procuratori distrettuali ottusi, questo personaggio non si tira mai indietro di fronte a nulla per giungere alla verità.
Nato nel 1945, nonostante le interessanti storie scritte da Bob Trent, Judge Wright non è mai riuscito a conquistare il grande pubblico. Interrotta nel 1949, la serie è stata realizzata graficamente da Bob Wells, al quale è subentrato prima Fred Kida e successivamente George Roussos.

■ JUGOSLAVIJA

Il fumetto iugoslavo nasce ufficialmente nel 1935 a Zagabria, in Croazia, quando Andrija Maurović realizza *Vjerenica-mača*, La fidanzata della spada, storia pubblicata su "Oko", la prima rivista a fumetti pubblicata nel paese. Lo stesso anno, sempre su

"Oko", questo prolifico autore incomincia a realizzare riduzioni a fumetti di romanzi famosi e storie di fantascienza su "Novosti". In seguito passerà a "Mickey Strip", disegnando numerose serie, tra le quali meritano di essere ricordate *Cetiri jahača Apokalipse*, I quattro cavalieri dell'Apocalisse, *Crni jahač*, Il cavaliere nero, su testi di Franjo Martin Fuis, e *Stari macak*, Il vecchio gatto, il personaggio più popolare nella seconda metà degli anni Trenta.
Alla fine del 1935 esordisce sulle pagine di "Oko" il giovanissimo Walter Neugebauer, che nel 1938 fonderà una propria rivista, "Vandrokás", insieme al fratello Norbert, sceneggiatore di molte delle sue storie. Alla fine degli anni Quaranta questa testata chiude i battenti e i fratelli Neugebauer iniziano a collaborare alla rivista satirica "Kerempuh", dando vita nel 1950, insieme a Borivoj Dovniković, Vladimir Delač e Oto Reisinger, che in seguito diverranno autori di fumetti, al primo disegno animato iugoslavo, *Veliki miting* (La grande riunione).
Non bisogna comunque dimenticare che, nonostante la bravura di Maurović, di Neugebauer e di pochi altri autori, il predominio delle grandi agenzie statunitensi ha a lungo condizionato la produzione fumettistica nazionale e solo nel 1955, con la nascita di "Plavi Vjesnik", la prima rivista quasi interamente dedicata alla loro produzione e la prima con pagine a colori, gli autori locali passano al "contrattacco". Oltre ai "vecchi" Maurović e Neugebauer, che danno vita alle loro serie migliori, collaborano a "Plavi Vjesnik" numerosi altri autori. Tra questi bisogna ricordare almeno Dovniković, che passa indifferentemente dall'umorismo all'avventura e che in seguito abbandonerà i fumetti per dedicarsi a tempo pieno ai disegni animati; Reisinger, che negli anni Settanta incomincia a pubblicare anche all'estero i suoi *cartoons*, Jules Radilović, che

si firma Jules, autore del popolare Herlock Sholmes* (e in seguito di *The Partisans* per la rivista olandese "Eppo"); e Zvonimir Furtinger, che in un secondo momento preferirà occuparsi di pubblicità.
Facciamo ora un salto indietro per ricordare che nel febbraio 1939 era nata anche a Belgrado, in Serbia, una rivista di fumetti, "Politikin Zabavnik", che usciva due volte alla settimana. Anche se questa testata non ha mai dedicato particolare attenzione alla produzione iugoslava, sulle sue pagine, alcune a colori, hanno esordito diversi importanti disegnatori come Djordje Lobačev, autore della serie fantascientifica Princeza Ru (pubblicata alla fine del 1939 in Francia su "Aventures" come *Princesse Thanit*) e di Baron Minhauzen, versione a fumetti de *Il barone di Münchhausen*, Sergej Solovjev, influenzato dallo stile dello statunitense Harold Foster*, e Konstantin Kuznjecov.
Con l'inizio della Seconda guerra mondiale la maggior parte delle riviste a fumetti iugoslave cessano le pubblicazioni e solo a metà degli anni Cinquanta ci sarà una certa ripresa del settore, con la nascita di nuove testate e l'esordio di nuovi autori. Tra questi spiccano Milorad Dobrić, creatore del popolare Ljuba Truba*, Miki Muster, che in seguito si occuperà di disegni animati per la televisione, e Ljubomir Filipov, che negli anni Sessanta e Settanta lavorerà soprattutto per il mercato inglese.
Dopo aver esordito come autore di fumetti, Ervin Rustemagić cura dal 1971 "Strip Art", la prima rivista iugoslava che si occupa criticamente della "letteratura disegnata", e in seguito darà vita alla Strip Art Features, un'agenzia che incomincia a far conoscere i migliori autori locali sulle pagine di "Métal Hurlant"*, "Heavy Metal", "Epic"* e altre importanti riviste straniere. Tra gli autori messisi in luce negli anni Ottanta – grazie anche alla nascita di riviste come "Yu Strip" e "Naš Strip", che puntano proprio sulla loro produzione – occorre ricordare Mirko Ilić, Emir Mesić, prematuramente scomparso, Branislav Kerak, titolare di uno studio che produce soprattutto per il mercato straniero, e Goran Delić, creatore di Smogy Boy, pubblicato in Italia su "Comic Art"*.

◆ JUGURTHA

Questo interessante fumetto storico, scritto da Laymille (Jean-Luc Vernal), disegnato da Hermann Huppen, e apparso sulle pagine della rivista belga "Tintin"* dal 1967 al 1970, racconta la vita di Giugurta, re di Numidia dal 118 a.C., che combatté una lunga guerra contro i romani, conclusasi nel 105, quando fu portato prigioniero a Roma, rinchiuso nel carcere e poi strangolato.
Questo personaggio è stato poi ripreso nel 1976, sempre sulle pagine di "Tintin", dallo stesso Vernal e dal disegnatore Franz Drappier, ma questa volta senza nessuna aderenza alla realtà storica. Curiosamente, infatti, si racconta che Giugurta non è morto in carcere, ma è stato liberato e inviato in esilio; vivendo storie di pura fantasia, ora lotta per la libertà dei deboli e degli oppressi in compagnia di pochi fedelissimi.

◆ JULIET JONES

Creata nel maggio 1953 da Elliot Caplin e dal disegnatore Stan Drake, Juliet Jones è

A sinistra:
vignetta della versione a fumetti del Barone di Münchhausen.

In alto:
vignetta tratta da una storia di Sergej Solovjev.

una trentenne saggia e dinamica che vive in una cittadina del Devon con il padre Howard, un brav'uomo all'antica, e la sorella minore Eve, un'adolescente turbolenta e immatura che spesso si caccia nei guai. Protagonista di *The Heart of Juliet Jones*, una serie romantica e sofisticata che tocca tutte le corde del sentimento, questa eroina sembrava inevitabilmente destinata allo zitellaggio per la sua "missione" di anteporre la felicità degli altri alla propria. Apprezzata e stimata dai propri concittadini, tanto da essere diventata sindaco, Juliet Jones si è sposata in seguito con l'avvocato Owen Cantrell e si è trasferita in una grande città che potrebbe essere New York.

Vedi nella pagina seguente il box sui fumetti rosa.

★ "JUMBO"

Uscito nel dicembre 1932, due settimane prima del "Topolino"• nerbiniano, "Jumbo" è comunemente considerato il primo vero giornale a fumetti italiano. Pubblicato dall'editore Lotario Vecchi grazie a un contratto in esclusiva con la londinese Amalgamated Press Ltd., era una specie di facsimile dell'inglese "The Rainbow", con i Bruin Boys• di Foxwell in copertina. Oltre alle comiche di Charlot•, Harold Lloyd e Laurel & Hardy, questo settimanale presentava anche un fumetto di William Booth, *Victor's Adventures*•, trasformato in *Lucio l'avanguardista* grazie ad alcuni ritocchi nei testi e nei disegni. Nonostante il successo iniziale, l'editore non riesce a mantenere la testata al passo con i tempi. Arrivarono nuovi personaggi statunitensi - Ace Drummond•, Broncho Bill e Happy Hooligan• - ma "Jumbo" vivacchia solo fino al novembre 1938, quando chiude i battenti.

◆ LA JUNGLE EN FOLIE

Creata nel 1969 da Christian Godard e da Mic Delinx e situata «nei pressi di una latitudine qualsiasi e di una longitudine mal definita», la giungla che dà il titolo a questa divertente serie è frequentata da animali di tutte le specie. Una vera e propria arca di Noè nella quale convivono, come se niente fosse, una tigre vegetariana, un coccodrillo poeta, un rinoceronte pasticcione, un ippopotamo psichiatra e decine di altri tipi eccentrici. Pubblicata sulle pagine del settimanale per ragazzi "Pif" e incentrata inizialmente su Joe, una tigre dolce e gentile che mangia solo mele, questa serie si è via via arricchita di nuovi personaggi che vivono anche lunghe avventure di vario genere.

◆ JUNGLE JIM

Jim Bradley, detto Jungle Jim, è stato creato nel 1934 dal grande Alex Raymond•. È un cacciatore bianco che combatte inizialmente contro belve feroci e bracconieri e che in seguito si trasformerà in un avventuriero di professione che agisce, insieme al fedele Kolu, in un'ampia regione generalmente definita «a Est di Suez», alle prese con criminali di ogni tipo. Nel 1935 Jim affronta la bellissima e crudele Shanghai Lil, che redime e che diventerà la sua fedele compagna, mentre con l'avvicinarsi della Seconda guerra mondiale lo vedremo impegnato nella lotta contro i giapponesi. Nel febbraio 1944 Raymond lascia Flash Gordon• e Jungle Jim nelle mani dell'assistente Austin Briggs per imbarcarsi come capitano dei marines e partecipare alla guerra nel Pacifico. Nel 1948 la serie passa al legnoso Paul Norris, che la continuerà fino alla sua chiusura, nel 1954. Questo personaggio è stato portato ripetutamente sullo schermo da Johnny Weissmuller, l'ex campione olimpionico di nuoto famoso per aver interpretato Tarzan• in numerosi film.

In alto:
Jugurtha, protagonista di un interessante fumetto storico.

Sopra:
la dinamica e saggia Juliet Jones.

A sinistra:
alcuni dei numerosi personaggi de La Jungle en folie.

Sopra:
Jungle Jim con Shanghai Lil.

TUTTE LE SFUMATURE DEL ROSA

Anche se nei fumetti il rosa ha in genere un ruolo secondario rispetto ad altri colori ben piú diffusi (come il giallo e il nero), fa spesso parte di storie che potremmo definire "normali" (vale a dire non particolarmente romantiche), mentre è protagonista quasi assoluto in serie che, pur puntando anche sull'umorismo o sull'avventura, dedicano uno spazio notevole agli intrecci amororosi e ai sogni a occhi aperti.

Escludendo le serie familiari (di cui abbiamo già parlato nel box legato a *Bringing Up Father*•), le donne emancipate (da Tillie the Toiler• a Jane• a Barbarella•) e le eterne fidanzate degli eroi avventurosi (come per esempio Lois Lane•, la "pretendente" di Superman• e Narda, la compagna di Mandrake•), non mancano certo fumetti nei quali il rosa è cosí ben rappresentato da diventare uno degli elementi principali. Basti pensare a Juliet Jones•, alla *cover girl* Carol Day•, a Lu Ann, Margo e Tommie, le tre ragazze che occupano l'*Apartment 3-G*• di Alex Kotzky, a Tiffany Jones• e alla stessa Mary Perkins•, una "stella" del teatro, del cinema e della televisione nelle cui storie fanno spesso capolino vicende romantiche vissute da amiche, amici o semplici conoscenti del mondo dello spettacolo. Le eroine di queste storie sono giovani donne che vivono libere e indipendenti; ma sempre onestamente, dato che nei fumetti distribuiti dalle grandi agenzie non succede mai nulla di riprovevole o di irreparabile e tutto è incentrato su sogni, gelosie, qualche piccolo sbandamento sentimentale.

Tranne Carol Day e Tiffany Jones, che sono inglesi, tutte le eroine ora ricordate sono statunitensi. Cosí come statunitensi sono una lunga serie di comic book pubblicati a partire dagli anni Cinquanta con storie romantico-passionali. Al successo di questi albi, indirizzati a ragazze dai quindici ai diciotto anni, contribuisce soprattutto l'assenza nel paese, se non in certe zone tra le minoranze di origine spagnola o portoricana, dei fotoromanzi, che invece hanno goduto di grande fortuna in Italia.

Può essere comunque curioso ricordare che i fotoromanzi sono nati proprio dai fumetti. Infatti, alla fine della Seconda guerra mondiale, il nuovo settimanale "Grand Hotel" propone una serie di storie d'amore, splendidamente disegnate da Walter Molino• e da altri autori, che risentono di tutte le influenze narrative proprie della letteratura rosa, da Liala a Luciana Peverelli, e che sono dominate dalle passioni e dalle incomprensioni, da litigi, colpi di scena e amori infelici destinati però a concludersi con l'ineluttabile trionfo dell'amore.

Visto il successo dell'iniziativa (ben presto questo settimanale supera addirittura il milione di copie), Luciano Pedrocchi, fratello di Federico Pedrocchi•, un nome ben noto nel mondo dei fumetti, decide di puntare sulle fotografie dando vita a un nuovo settimanale, "Bolero Film". « Perché non sostituire ai disegni le foto di attrici e attori "veri"? » si chiede. « Le immagini reali in queste letture figurative dovrebbero incontrare ancora di piú il favore del pubblico ». Ed è proprio da questa semplice considerazione che nasceranno i fotoromanzi.

Resta infine da segnalare una serie tuttora inedita in Italia, realizzata all'inizio degli anni Ottanta da Jim Lawrence e dal disegnatore Gray Morrow per la United Feature. Senza personaggi fissi, racconta le avventure sentimentali di fanciulle dell'età vittoriana ed è la versione a fumetti dei romanzi rosa della scrittrice Barbara Cartland, lontana parente di Diana Spencer, moglie del principe Carlo di Inghilterra, oltre che una delle piú famose autrici di questo genere. Dopo tante contaminazioni piú o meno riuscite, il rosa letterario scende quindi direttamente in campo in una serie specifica. Forse perché il desiderio di sognare a occhi aperti è, nonostante tutto, uno di quelli destinati a rinnovarsi continuamente.

A sinistra:
Tiffany Jones, un'affascinante modella protagonista di storie giallo-rosa.

In alto:
vignetta tratta da una serie rosa incentrata sui romanzi di Barbara Cartland.

◆ JUNGLEMEN

Ambientata alla fine della Seconda guerra mondiale e incentrata su un gruppo di uomini di diverse nazionalità che dà vita a una specie di Legione Straniera che si propone di mantenere l'ordine in Nuova Guinea (combattendo contro pirati e contrabbandieri nonché contro tribù indigene sobillate da un rinnegato che si fa chiamare El Muerto), questa serie è stata creata nel 1949 dallo sceneggiatore Alberto Ongaro e disegnata prima da Dino Battaglia* e in seguito da Hugo Pratt*.

◆ JUSTICE LEAGUE OF AMERICA

Certo ispirata alla *Justice Society of America** degli anni Quaranta, la *Justice League of America*, Lega della giustizia d'America, esordisce nel febbraio 1960 sul numero 28 di "The Brave and the Bold" e avrà una propria testata a partire dall'ottobre dello stesso anno. Ne fanno originariamente parte Aquaman, Flash*, Green Lantern*, Martian Manhunter, noto anche come J'Onn J'Onzz, e Wonder Woman*, ai quali si aggiungeranno via via, per periodi più o meno lunghi, un po' tutti i più famosi eroi della DC Comics, da Superman* a Batman*, da Green Arrow* a Phantom Strange.

A lungo scritta da Gardner Fox (che nel 1940 aveva dato vita alla *Justice Society of America*) e disegnata da Mike Sekowsky, la serie è stata in seguito continuata da numerosi autori. Alla fine degli anni Ottanta questo supergruppo si è sciolto e dalle sue ceneri nascerà la *Justice League International*.

◆ JUSTICE SOCIETY OF AMERICA

Inizialmente composto da Hawkman*, Flash*, Green Lantern*, Hourman, Sandman, Doctor Fate, Atom e Spectre*, la *Justice Society of America*, Società della giustizia d'America, è il primo supergruppo della National, la futura DC Comics, e si immagina che sia stato voluto dal presidente Roosevelt in persona su suggerimento di Edgar J. Hoover, capo del Federal Bureau of Investigation.

Questo eccezionale supergruppo, del quale faranno via via parte un po' tutti i supereroi della casa editrice statunitense, esordisce nel dicembre 1940, sul terzo numero della rivista "All-Star Comics", con una storia scritta da Gardner Fox e disegnata da Bob Kanigher, e si scioglierà nel febbraio 1951, dopo aver combattuto contro criminali di tutti i tipi, sventato invasioni spaziali ed essersi impegnato, ai tempi della guerra fredda, in missioni di controspionaggio.

◆ JUST KIDS

Scritta e disegnata dallo statunitense Ad Carter agli inizi degli anni Venti, questa serie è incentrata su tre ragazzini (*Just Kids* significa infatti "solo ragazzini") che vivono a Barnsville, una piccola cittadina, dove sono noti per le loro marachelle. A lungo coinvolti in avventure tipicamente infantili, Mush Stebbins, noto in Italia come Annibale, il famelico Fatso Dolan e l'ingenuo cinesino Pat Chan trascorrono la maggior parte del loro tempo sfuggendo all'agente Bluenose, marinando la scuola o chiacchierando con tipi più o meno stravaganti.

Tutto questo fino a metà degli anni Trenta, quando *Just Kids* si trasforma in una serie prettamente avventurosa che vede i tre amici gioiosamente impegnati, come in un divertente gioco di guardie e ladri, in storie dove sono alle prese con contrabbandieri, banditi mascherati e misteriose società segrete. Questa serie, che comunque perderà gran parte del suo fascino dopo la Seconda guerra mondiale, cesserà nel 1957, alla morte del suo autore.

A sinistra: "foto di gruppo" della Justice League of America.

In alto, a sinistra: Junglemen nella versione di Hugo Pratt.

Sopra: Mush Stebbins, il capo dei Just Kids.

◆ KAMANDI

Questa serie è stata creata nel 1970 da Jack Kirby• per la DC Comics. Kamandi è l'unico essere umano sopravvissuto a una terribile guerra atomica che ha sconvolto il nostro pianeta ponendo fine alla razza umana. Gli animali di un tempo, umanizzati dalle radiazioni e perfettamente in grado di ragionare e di parlare, detengono ormai le leve del potere in un mondo sommerso dalle macerie. Crudeli, scientificamente avanzati e in continua lotta tra di loro, hanno diviso il mondo il diverse zone di influenza. Ogni specie possiede le sue caratteristiche e le sue leggi: dal pueblo degli uomini leone alla flotta pirata degli uomini leopardo, dai topi di New York, che vivono di razzie, all'impero delle tigri, simile a quello romano e guidato da un felino chiamato Giulio Cesare, dove si adora un missile atomico come dio della guerra. Gli unici esseri rimasti buoni in questo mondo sconvolto sono i nuovi delfini.
Ed è in questo mondo, ricco di trovate e di colpi di scena, che si muove il protagonista di questa serie. Kamandi – il nome deriva da Command D., l'ultima sezione di un grande rifugio antiatomico sotterraneo dove egli è nato e vissuto a lungo – è un uomo libero e non accetta di essere sottomesso a nessuno. Viaggia in lungo e il largo e nella quotidiana lotta per la sopravvivenza troverà degli alleati nel dottor Canus, un cane scienziato che ha preso a cuore la sorte degli umani e in tre ex astronauti tornati sulla Terra dopo la catastrofe, trasformati dalle radiazioni in pile atomiche viventi.

◆ KAMUI DEN

Creata nel 1964 da Sanpei Shirato, un autore che ha scritto e disegnato varie storie di ambientazione medioevale, *Kamui Den* (La storia di Kamui), è una serie che è proseguita fino al 1971 e che si compone di 21 volumi. Dopo una lunga interruzione, nel 1988 Sanpei Shirato ha ripreso questa serie, pubblicando le nuove avventure sulla rivista "Big Comic".
Il fumetto è ambientato nel XVII secolo, epoca in cui in Giappone vigeva un governo di tipo feudale. C'erano gli Shogun, che controllavano i propri feudi tramite i Daimyo e questi a loro volta si servivano dei temibili guerrieri Ninja. Kamui è uno di questi, anzi lo era, perché adesso è un Nukenin, un Ninja disertore, un guerriero che ha abbandonato la setta Iga ed è costretto a fuggire ai sicari del clan cui apparteneva.

◆ KANE, BOB

Nato il 24 ottobre 1916 a New York, Robert Kane entra nel mondo dei fumetti nel 1936 disegnando diverse storie umoristiche per "Wow" e per altre riviste. All'inizio del 1938 passa alla National, la futura DC Comics, realizzando sia storie umoristiche che avventurose, queste ultime spesso su testi di Bill Finger. L'anno dopo, Whit Ellsworth, uno dei responsabili della casa editrice, chiede a Finger e a Kane di creare un nuovo personaggio che potesse bissare il successo di Superman• ed essi danno vita a Batman•, che esordirà nel maggio 1939 sulle pagine del numero 27 di "Detective Comics".
Anche se Finger contribuisce in modo determinante alla creazione del nuovo eroe (suggerendo l'atmosfera gotica, la psicologia del personaggio, il mantello e le orecchie da pipistrello del cappuccio), il solo Kane firma le storie e soltanto a metà degli anni Settanta verrà riconosciuto il ruolo dello sceneggiatore.
Coadiuvato da numerosi assistenti (tra i quali merita di essere ricordato almeno Jerry Robinson) e firmando anche storie realizzate da altri disegnatori, Bob Kane ha lavorato a Batman per una trentina d'anni. Alla fine degli anni Sessanta ha abbandonato i fumetti dedicandosi alla pittura e alla televisione.

◆ KANE, GIL

Nato il 6 aprile 1926 a New York, Eli Katz, questo il vero nome di Gil Kane, inizia a lavorare nel mondo dei fumetti nel 1941, disegnando *The Scarlet Avenger*. In seguito collabora con varie case editrici, disegnando tra l'altro Red Hawk e *Young Allies* per la Timely, la futura Marvel, Candy per la Quality e Sandman per la National. Negli anni Cinquanta, in seguito al calo di interesse dei lettori verso i supereroi, si dedica prevalentemente alla realizzazione di storie avventurose, mentre all'inizio degli anni Sessanta disegna molte storie di Green Lantern• e di The Atom per la National. In seguito disegna storie dell'orrore per "Creepy"• ed "Eerie", qualche episodio di Hulk• per la Marvel e storie dei *Thunder Agents*• per la Tower.

Negli anni Settanta, dopo aver pubblicato in proprio Savage•, un personaggio molto violento e troppo in anticipo sui tempi, realizza il *fantasy* Blackmark (entrambi su testi di Archie Goodwin•, firmati con lo pseudonimo di Robert Franklin), Gil Kane riprende a lavorare per la Marvel realizzando numerose storie di Spider-Man• e di Conan•. Nel 1977, su testi dello scrittore di fantascienza Ron Goulard, dà vita a *Star Hawks*•, serie che continua tuttora, disegnando saltuariamente qualche avventura di Tarzan•.

◆ KAPITEIN ROB

Creato nel 1945 dall'olandese Pieter Joseph Kuhn, ben presto affiancato dal giornalista

A sinistra:
Kamandi, l'unico essere umano sopravvissuto a una terribile guerra atomica.

Sopra:
Kamui Den, protagonista di una lunga saga ambientata nel Giappone del XIII secolo.

Evert Werkman nella stesura dei testi, il capitano Robert van Stoerum, comunemente noto come Kapitein Rob, è un marinaio che vaga per i mari a bordo della nave "De Vrijheid" (Libertà), in compagnia del cane Skip. Sempre pronto a dare una mano a chi si trova in difficoltà, questo personaggio (nel quale l'autore, anch'egli ottimo marinaio, ha idealizzato se stesso) si è sposato nel 1954 e ha avuto un figlio l'anno successivo, ma la sua famiglia ha sempre avuto un ruolo del tutto marginale nelle varie avventure, nelle quali, con l'apparizione del professor Lupardi, ha in seguito fatto capolino anche la fantascienza. Tanto che il valoroso marinaio ha addirittura fatto un viaggio intorno alla Luna.

◆ KAPPIE

Simpatica parodia del Kapitein Rob• di Pieter Joseph Kuhn, Kappie (diminutivo di *kapitein*, capitano) è un tipo piccoletto e baffuto che se ne va in giro per il mondo, con lo scopo di fare quattrini a palate, in compagnia di un grosso e barbuto timoniere e di una ciurma pasticciona e confusionaria.

Creato nel 1946 dall'olandese Marten Toonder• e in seguito continuato da numerosi altri autori del suo studio, questo personaggio, dedicato ai piú giovani, è terminato nel 1972 anche se in seguito le vecchie avventure sono state ristampate in numerosi albi.

◆ THE KATZENJAMMER KIDS

Ispirandosi alle tradizionali storie di Max und Moritz• di Wilhelm Busch, lo statunitense Rudolph Dirks•, nato nel 1877 a Heinde, in Germania, dà vita nel 1897 a due terribili monelli, Hans e Fritz, piú noti come *The Katzenjammer Kids*, i nostri Bibí e Bibò. La serie è ambientata in un'isola o in una spiaggia africana e con tutta probabilità si tratta di una colonia tedesca, visto che quasi tutti parlano in un inglese pieno di vocaboli teutonici che è reso in italiano con molte "k", "v" trasformate in "f", "d" trasformate in "t" e cosí via.

Accanto ai due monelli, impegnati in continue marachelle seguite da altrettanto continue punizioni, troviamo la loro mamma, Mama, specialista in ottime torte, un vecchio lupo di mare ormai in pensione anche se perennemente in divisa, Captain, e Inspector, un ospite fisso dell'atipico nucleo familiare. Atipico perché la Tordella e Capitan Cocoricò, questi i loro nomi italiani, non sono sposati e non è detto che Bibí e Bibò siano figli d'entrambi. D'altra parte tra i due non ci sono smancerie di nessun tipo (lui sembra interessato a lei solo come cuoca) e bisogna dire che questa situazione, del tutto atipica in un fumetto per ragazzi, non ha mai creato nessun problema agli occhi dei lettori.

Nel 1912, quando Dirks decide di compiere un lungo viaggio in Europa, l'editore William Randolph Hearst fa continuare sui suoi giornali la serie da un altro disegnatore di origine tedesca, Harold H. Knerr•. Quando Dirks torna negli Stati Uniti riprende, come se niente fosse, a disegnare i propri personaggi su un quotidiano concorrente, il "New York World" di Joseph Pulitzer. Esattamente il contrario di quanto era accaduto qualche anno prima con Yellow Kid•, considerato il capostipite del moderno fumetto.

Richiesto di un giudizio, un tribunale stabilí salomonicamente che la doppia produzione, con gli stessi personaggi, avrebbe potuto coesistere sui giornali dei due gruppi editoriali, purché Dirks mutasse il titolo della sua nuova produzione. Dirks scelse allora *The Captain and the Kids* e le due serie, realizzate da diversi autori (nel 1968 Rudolph Dirks è stato sostituito dal figlio John, mentre a Knerr è subentrato Doc Winner nel 1949 e Joe Musial nel 1956) e distribuite da due diverse agenzie continuano tuttora con alterna fortuna e con minime differenze anche se di solito viene attribuita a Dirks una maggiore fantasia e a Knerr un disegno piú gradevole. Questa serie, che secondo il critico Kenneth Rexroth è «uno dei contributi americani alla mitologia moderna», è stata portata in teatro nel 1903 negli Stati Uniti e in una serie di disegni animati nel 1938.

Vedi nella pagina seguente il box sui bambini nei fumetti.

In alto:
l'avventuroso Kapitein Rob.

Sopra:
il simpatico Kappie.

Sopra, a sinistra:
Bibí e Bibò con Capitan Cocoricò.

A sinistra e in alto:
due immagini dei Katzenjammer Kids,
nelle versioni di Harold E. Knerr
e di Rudolph Dirks.

BAMBINI TERRIBILI O ADULTI IN SEDICESIMO

Nei fumetti troviamo indifferentemente bambini terribili, che ne combinano davvero di tutti i colori, e bambini prematuramente cresciuti, con i problemi e le ansie degli adulti e nei quali questi possono rispecchiarsi vedendovi riflesse le proprie nevrosi. Può comunque essere curioso notare che spesso gli adulti leggono fumetti umoristici o intellettuali che hanno per protagonisti dei bambini, mentre questi preferiscono le storie avventurose che hanno per protagonisti degli adulti.
I primi sono certo i più diffusi e, probabilmente non a caso, il primo personaggio del fumetto moderno, lo Yellow Kid• creato da Richard F. Outcault• nel 1896, è stato proprio un ragazzaccio che si prende gioco di tutto e tutti. E a ruota arriveranno i *Katzenjammer Kids*• di Dirks•, degni emuli dei Max und Moritz• di Wilhelm Busch, l'azzimato Buster Brown• di Outcault, ribattezzato in Italia Mimmo Mammolo, e il capricciosissimo figlio dei *Newlyweds* di George McManus•, futuro creatore di *Bringing Up Father*, i nostri Arcibaldo e Petronilla. Anche in seguito non mancheranno i monelli – basti pensare a Dennis the Menace•, alla problematica scolaresca di Miss Peach• o allo splendido Calvin• di Bill Watterson – ma saranno sempre meno numerosi e, tutto sommato, meno terribili.
Senza voler considerare il Little Nemo• di Winsor McCay•, il Dickie Dare• di Milton Caniff•, il Barnaby• di Crockett Johnson e il Winny• di Bruno Cannucciari, quattro inguaribili sognatori, non pochi bambini si dimostreranno in seguito assai giudiziosi per la loro età. Come i *Just Kids* di Ad Carter, che passano dalle marachelle a simpatiche storie avventurose, la Nancy• di Ernie Bushmiller e Pippo, Pertica e Palla• di Benito Jacovitti•.

Nell'ottobre 1950, anche se allora erano ben diversi e assai meno problematici di quanto sarebbero diventati in seguito, nascono i *Peanuts*• di Charles M. Schulz•, un autore che ha saputo creare, con pochissimi elementi, un mondo ricco d'intelligenza e pieno d'humour in cui gli adulti non compaiono mai, anche se talvolta se ne avverte la "minacciosa" presenza. Ed è proprio nei discorsi di questi bambini prematuramente cresciuti, ora ingenui e ora "saputi", con i problemi e le ansie degli adulti, che noi troviamo riflesse, in uno specchio non sappiamo fino a che punto deformato e deformante, le nostre nevrosi. E sulla scia dei *Peanuts* arriveranno poi la Mafalda• dell'argentino Quino•, una bambina molto spigliata per la sua età e in continua polemica con i grandi, e *Wee Pals*• di Morris Turner e Quincy• di Ted Shearer, due strisce dove compaiono bambini di tutte le razze, perfettamente integrati e senza alcun problema nei rapporti interpersonali.
Altri, un po' più grandicelli, come Little Orphan Annie•, Cino e Franco (protagonisti del *Tim Tyler's Luck*• di Lyman Young•), Tintin•, il Terry del *Terry and the Pirates*• di Milton Caniff e Capitan Miki•, puntano decisamente sull'avventura o fanno da "spalla" a importanti eroi, come Robin• a Batman• o Bucky a Captain America•. Meritano ancora di essere ricordati almeno il rosso e lentiginoso Archie•, creato da Bob Montana• nel 1947, che ha dato vita a un vero e proprio fenomeno editoriale, e Spider-Man•, un supereroe nevrotico e pieno di problemi personali nel quale gli adolescenti statunitensi si sono subito identificati facendone uno degli eroi piú popolari degli anni Sessanta.

A sinistra, sopra:
Calvin and Hobbes.

In alto:
Nancy e Sluggo, ribattezzati in Italia Arturo e Zoe.

A sinistra, sotto:
Quincy di Ted Shearer.

Sopra:
Miss Peach alle prese con la sua terribile scolaresca.

• KAUKA, ROLF

Nato il 9 aprile 1917 a Leipzig, il tedesco Rolf Kauka incomincia a vendere vignette ai quotidiani mentre frequenta le scuole superiori. Costretto ad arruolarsi nel 1937, lascia l'esercito dopo la capitolazione della Germania e scrive alcuni manuali legali. Nel 1950 diventa egli stesso editore, pubblicando in edizione tascabile i romanzi di Hedwig Courths-Mahler, e nel 1952 esordisce nel mondo dei fumetti sulla rivista "Eulenspiegel", assieme al disegnatore Dorul van der Heide, con le furbe volpi antropomorfe Fix und Foxi•, che diventeranno in breve tempo popolarissime in Germania, tanto da dare origine a un piccolo impero editoriale.
All'inizio degli anni Settanta Kauka produce cortometraggi con Fix e Foxi e in seguito anche alcuni lungometraggi come *Tom & Biber* e *Baron Münchhausen*. Nel 1973 vende la propria casa editrice, mantenendo però il controllo sui suoi personaggi, e due anni dopo fonda la Kauka Comic Akademie, una specie di scuola per autori di fumetti.

• KA-ZAR

Creato agli inizi degli anni Cinquanta da Arnold Drake e dal disegnatore George Drake per la Timely, la futura Marvel, Ka-Zar, che significa "figlio della tigre", è in realtà il nobile inglese Kevin Plunder. Perso il padre nel corso di una spedizione in una giungla sconosciuta situata tra i ghiacci polari, il giovane Kevin è stato salvato da Zabu, una tigre preistorica, e ha deciso di abbandonare la civiltà tecnologica per vivere in un mondo selvaggio nel quale la natura incontaminata è ancora regina.
Caduto in seguito nel dimenticatoio, questo personaggio è stato riproposto nel 1969 da Stan Lee• e dal disegnatore Gene Colan e ha avuto una testata tutta sua dal gennaio 1974 al dicembre 1976. Le avventure di Ka-Zar, che in seguito sposerà l'affascinante Shanna O'Hara, una specie di Tarzan• in gonnella, saranno continuate da numerosi autori, tra i quali possiamo ricordare Roy Thomas• e il disegnatore John Buscema•.

• KEBRA

Questo personaggio è stato creato nel 1978 da Tramber e Jano (rispettivamente Bertrand Huon de Kermadec e Jean Le Gay) sulle pagine dell'effimero settimanale "BD" e in seguito pubblicato su "Charlie"• prima di approdare nel 1980 su "Métal Hurlant"•. Kebra è un grosso topo antropomorfo, un tipo poco raccomandabile che vive ai margini della società e non ha mai lavorato in vita sua. Perennemente con la sigaretta tra le labbra, blue jeans e giacca di pelle nera, tira tardi al bar con gli amici ed è sempre pronto a divertirsi e a fare a pugni. Vive di espedienti e quando è davvero senza soldi organizza, senza successo, maldestre rapine alla posta o alla banca. Non lo ammetterebbe mai, ma in fondo non è poi così terribile come sembra. Impossessatosi di uno scooter spazio-temporale, una volta è addirittura finito per un po' nel futuro, dove è entrato a far parte di una banda di coatti e ha trovato tra l'altro il modo di scatenare una terribile guerra intergalattica.

• KELLY, WALT

Nato il 25 agosto 1913 a Filadelfia, in Pennsylvania, Walter Crawford Kelly jr. è figlio di uno scenografo teatrale che gli insegna a disegnare. Dopo aver lavorato come giornalista e come vignettista in un quotidiano locale, nel 1935 Kelly si trasferisce a Hollywood ed è assunto come animatore agli studi Disney, dove lavora tra l'altro a *Fantasia* e a *Dumbo*.
Nel 1943 crea Bumbazine and Albert the Alligator, una serie umoristica incentrata su un ragazzino e un alligatore, che in seguito ribattezzerà Albert and Pogo e che è una specie di "prova generale" per Pogo•, uno dei primi esempi di fumetto sofisticato, anche se in seguito la serie si politicizzerà sensibilmente. Spesso aiutato dalla moglie Selby, anch'essa ex animatrice agli studi Disney, e dal figlio Stephen, Walt Kelly si occuperà di Pogo sino alla morte, avvenuta il 18 ottobre 1973.

A destra:
Kebra, sempre pronto a fare a pugni e a mettersi nei guai, non è poi così terribile come sembra.

In alto, a destra:
autocaricatura di Walt Kelly con Pogo e Albert.

• KELLY GREEN

Dopo la morte del marito, membro di un corpo speciale della polizia, tragicamente ucciso durante una missione, l'affascinante e avventurosa Kelly Green comincia a lavorare come intermediaria tra la malavita e coloro che hanno in qualche modo da trattare con il mondo del crimine per il riscatto di rapiti o il recupero di grosse refurtive.
Creata da Leonard Starr• (a lungo autore di Mary Perkins•) e da Stan Drake (disegnatore di Juliet Jones•) direttamente per la francese Dargaud, questa eroina è talvolta aiutata nella sua strana e pericolosa attività da due stravaganti malfattori: il gigantesco Bébé e il piccoletto Jimmy De Locke.

• KENKOY

Creato nel 1929 da Tony Velasquez, Kenkoy è stato a lungo uno dei più popolari personaggi del fumetto filippino. All'inizio è un ragazzo con i tipici problemi della sua età (i rapporti con i genitori e i compagni, con la scuola e le ragazze), ma poi cresce e incomincia gradatamente a invecchiare, come raramente capita agli eroi dei fumetti, tran-

ne i personaggi di Gasoline Alley* e di pochissime altre serie. Si fidanza, si sposa e ha dei figli, che a loro volta crescono mettendolo un po' in secondo piano.
Affidata in seguito ad altri autori, tra i quali bisogna ricordare almeno Celso Trinidad, questa interessante serie ha ispirato un film e ha contribuito a lanciare numerosi prodotti commerciali.

• KEN PARKER

Realizzato nel 1977 da Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo*, con una grande cura nell'ambientazione e nell'atmosfera delle storie oltre che nella psicologia dei personaggi, Ken Parker ha trascorso la maggior parte della sua vita nei boschi, a contatto con la natura e gli animali. Per un certo periodo ha fatto la guida per l'esercito, ma se ne è andato dopo aver visto che i soldati si macchiavano di delitti che lui non poteva certo condividere, ed è soprattutto un cacciatore che usa il suo fucile - un vecchio Kentucky ad avancarica e con un solo colpo in canna - solo per difendersi e non per offendere, anche se vive in un'epoca nella quale la violenza è all'ordine del giorno e vige la legge del più forte.
Contrariamente a quanto accade alla maggior parte dei personaggi dei fumetti avventurosi, non è un eroe tutto d'un pezzo ma piuttosto un antieroe, una persona "normale" che affronta le proprie avventure come un uomo qualsiasi, con tutti i suoi dubbi e le sue contraddizioni, e che prende coscienza di determinate situazioni man mano che le vive. E' anche, come ha scritto lo stesso Berardi, «un uomo d'oggi, con i problemi d'oggi. Non ha nessuna certezza, nessuna sicurezza, vive giorno per giorno con gli ideali che si è costruito da sé cercando ardentemente, disperatamente, coraggiosamente e dolorosamente di essere coerente».
Alla realizzazione delle storie di Ken Parker si sono alternati a Milazzo diversi disegnatori. Tra questi meritano di essere ricordati almeno Giancarlo Alessandrini*, Carlo Ambrosini, Sergio Tarquinio* e Giorgio Trevisan.

• KERRY DRAKE

Lo statunitense Alfred Andriola* ha creato questa serie nel 1943. Kerry Drake è un sergente di polizia le cui avventure si ispirano alla vita quotidiana e alle cronache dei giornali. Di volta in volta alle prese con rapinatori, contrabbandieri e criminali vari, questo personaggio trova anche il tempo per un'intensa vita privata ed è sempre fedele alla moglie Mindy nonostante abbia spesso a che fare con donne provocanti e affascinanti.
Nella seconda metà degli anni Sessanta Andriola ha introdotto il fratello minore di Kerry Drake, Lefty, che, dopo una vita avventurosa, decide di "mettere la testa a posto" facendo l'investigatore privato. Piú grintoso e simpatico, Lefty Drake è in seguito diventato il vero protagonista della serie, relegando il fratello a un ruolo del tutto secondario.

• KIMAGURE ORANGE ROAD

Questa serie, creata da Izumi Matsumoto nel 1985, è incentrata sulle avventure di tre adolescenti: Kyosuke Kasuga, un ragazzo che si è appena trasferito in città con la famiglia e si innamora della coetanea Madoka Ayukawa, che lavora nel locale ABCB, un bar situato in Orange Road. Ma tra i loro impacciati sentimenti ci si mette Hikaru Hiyama, una ragazzina tredicenne, amica d'infanzia di Madoka e ora innamoratissima di Kyosuke. Le avventure ruotano intorno agli equivoci che possono nascere da questo triangolo sentimentale e si sviluppano combinate ad altri elementi quali i poteri psichici di Kyosuke e di tutta la sua famiglia.
Questo fumetto ha avuto un enorme successo grazie anche all'erotismo soft di cui Matsumoto ha saputo permeare tutte le avventure, successo che si è trasformato in una gran mole di gadget vari, legati soprattutto all'immagine sexy di Madoka, e nella realizzazione di una serie di disegni animati, trasmessa anche in Italia, incompleta e censurata in piú parti, con il titolo di *E' quasi magia Johnny*.

• KING, FRANK O.

Nato l'11 giugno 1883 a Cashton, nel Wisconsin, lo statunitense Frank O. King esordisce a 19 anni sul "Minneapolis Times" come vignettista e illustratore. In seguito completa gli studi alla Chicago Academy of Fine Arts e incomincia a lavorare per alcuni quotidiani di Hearst. Nel 1910 passa al "Chicago Tribune", dando vita sul supplemento domenicale a numerose serie piú o meno effimere tra le quali possiamo ricordare

In alto:
una curiosa immagine di Kerry Drake.

Sopra:
Ken Parker, un personaggio che affronta le proprie avventure come un uomo qualsiasi.

A destra:
copertina di un volume di Kimagure Orange Road, serie creata da Izumi Matsumoto.

Tough Teddy, la rana Hi Hopper e Bobby Make-Believe.
Nella seconda metà degli anni Dieci, King realizza una serie di vignette, di diverse dimensioni, nelle quali personaggi più o meno fissi affrontano di volta in volta temi e situazioni varie. Il 24 novembre 1918 esce *Sunday Morning in Gasoline Alley*, la prima vignetta di una serie incentrata su un gruppo di appassionati di automobile che diventerà ben presto tanto popolare da trasformarsi in un vero e proprio fumetto, *Gasoline Alley*.
Negli anni Cinquanta King si fa sostituire dai suoi assistenti nella realizzazione della serie (Bill Perry si occupa delle tavole domenicali e Richard Moores delle strisce quotidiane) e si ritira in Florida, dove morirà il 24 giugno 1969.

• KINOWA

Scotennato e abbandonato in fin di vita dagli indiani che hanno massacrato una carovana di coloni uccidendo sua moglie e portando via il suo figlioletto, Sam Boyle indossa periodicamente un'orrida maschera e si trasforma in Kinowa, una specie di giustiziere del West. Scritte da Andrea Lavezzolo• e disegnate dallo studio EsseGesse•, vale a dire Giovanni Sinchetto, Dario Guzzon e Pietro Sartoris, queste avventure, pur essendo destinate ai ragazzi, sono molto violente per l'epoca, tanto che in un secondo momento Silver Jack, il figlio allevato dagli indiani, prenderà il suo posto nel ruolo di Kinowa. Durata poco più di due anni, questa interessante serie è stata in seguito più volte ristampata.

• KIRBY, JACK

Nato il 28 agosto 1917 a New York City, Jack Kirby esordisce nel 1935 lavorando ai disegni animati di Betty Boop• e di Popeye•, il nostro Braccio di Ferro, per Max Fleisher. L'anno dopo passa al Lincoln Newspaper Syndicate, dando vita a numerosi quanto effimeri personaggi e alla fine degli anni Trenta disegna storie di Blue Bolt, di Blue Beetle e di Captain Marvel•.
Insieme con Joe Simon•, suo soggettista di fiducia per una quindicina d'anni, nel 1941 crea per la Timely, la futura Marvel, il suo primo personaggio di successo, Captain America•. Ma dopo una trentina di avventure i due autori passano alla National, realizzando *Boy Commandos* e *Newsboy Legion*, e poi alla Harvey con il western *Boy's Ranch*. Kirby e Simon collaborano insieme con diverse altre case editrici, poi il sodalizio si scioglie e Kirby incomincia a disegnare ancora per la Marvel dopo aver lavorato brevemente con Wally Wood• alla striscia quotidiana *Skymasters*.
Con i *Fantastic Four*•, i primi «supereroi con superproblemi» creati nel 1961 su testi di Stan Lee•, Kirby inizia un periodo frenetico disegnando, sempre su testi di Stan Lee, storie di Ant-Man, Thor•, Hulk•, *The Avengers*•, i nostri Vendicatori, e numerosi altri personaggi, riprendendo inoltre Captain America. Nel 1970, all'apice della fama, passa alla National come direttore lavorando a Jimmy Olsen, *Forever People*, *New Gods* e Mr. Miracle. In seguito crea Kamandi• e altri personaggi minori, ma alla scadenza del contratto torna alla Marvel riprendendo Captain America, realizzando una versione a fumetti del film di Stanley Kubrick *2001: A Space Odyssey* (2001: Odissea nello spazio), punto di partenza per una nuova saga fantascientifica, e contribuendo alla nascita di nuovi personaggi.
Alla fine del 1989 Jack Kirby ha rilasciato una lunga intervista al critico Gary Groth (pubblicata nel febbraio 1990 sul numero 134 di "The Comics Journal" e ripresa in Italia da Luca Boschi sul numero 12 di "All American Comics" nel settembre di quello stesso anno) destinata a suscitare non poche polemiche. L'autore presenta infatti Stan Lee• come un usurpatore del lavoro altrui e sostiene di essere il vero creatore di tutti i personaggi realizzati per la Marvel. Anche di Spider-Man•, il nostro Uomo Ragno, affidato a Steve Ditko•.

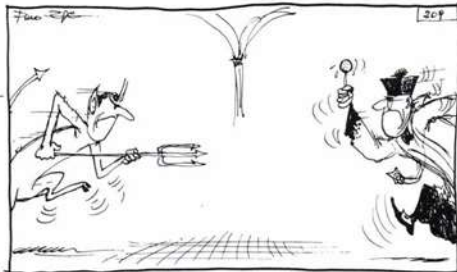
In alto:
copertina di "The Comics Journal" con l'esplosiva intervista a Jack Kirby.

• KIRIE & LEISON

Quintessenza dell'eterna contesa tra il laico e il religioso, Kirie e Leison sono un prete e un diavolo creati nel 1976 da Pino Zac sulle pagine di "Eureka"•. Continuamente ai ferri corti e in perenne scontro, sia fisico che dialettico, questi personaggi offrono all'autore l'occasione per esprimere il suo anticlericalismo e affrontare, spesso in modo dissacrante, importanti problematiche discusse in quegli anni come l'introduzione del divorzio nella legislazione italiana.

• KIT CARSON

Apparso nel 1937 sulle pagine di "Topolino"•, il Kit Carson di Rino Albertarelli• è uno dei primi cowboy dei fumetti. Contrariamente alla tipologia tradizionale, che voleva (e vuole) come protagonisti giovani e prestanti cavalieri solitari, abilissimi nel maneggiare le pistole e nel cavarsela da qualsiasi impaccio, Kit fu creato vecchio, pelato, con grandi baffi spioventi e fisicamente stanco.
Abbandonato da Albertarelli, il personaggio è stato in seguito ripreso per qualche tempo

A destra:
ennesimo scontro tra Kirie e Leison.

dallo sceneggiatore Federico Pedrocchi• e da Walter Molino•. Così diverso dai soliti eroi, Kit Carson piacque molto ai lettori e agli stessi autori di fumetti. Tanto che quando Giovanni Luigi Bonelli• creerà Tex, si ricorderà di lui inserendolo nelle storie come suo amico e maestro.

• KIWI
Figlio di Alí Benasser, sultano di Soko, il giovane Kiwi è stato allevato dalla tribú dei Warudi e vive in un'Africa senza tempo e un po' sui generis dove convivono tribú indigene di colore e principati arabi e sopravvivono antiche civiltà. Creato nel 1963 da Giancarlo Ottani e da Hugo Pratt• e in seguito a lungo continuato da Stelio Fenzo• su testi della moglie Loredana, questo personaggio è uno dei migliori emuli di Tarzan•.

• KLOTJOHAN
Creato nel 1935 da Torvald Gahlin, uno dei pionieri del fumetto svedese, Klotjohan è un nanerottolo ricoperto di pelo, con una grossa testa rotonda, mani e piedi sproporzionati e una lunga coda che finisce in un vistoso ciuffo. Simpatico quanto sfortunato, questo personaggio è stato pubblicato per 36 anni sul quotidiano "Dagens Nyheter", del quale l'autore era dipendente.

• KNERR, HAROLD H.
Nato nel 1883 a Byrn Mawz, in Pennsylvania, da una famiglia di origine tedesca, Harold H. Knerr esordisce all'inizio del secolo realizzando una striscia di scarso successo per il "Ledger". Nel 1902 passa all'"Inquirer", creando diverse serie, tra le quali merita di essere ricordata almeno *The Flenheimer Kids*, una buona imitazione dei *Katzenjammer Kids*• di Dirks•. Tanto è vero che nel 1912 l'editore Hearst si rivolgerà proprio a lui per continuare le avventure dei terribili monelli, noti in Italia come Bibí e Bibò, dopo la defezione del suo creatore.
Tranne *Dinglehoofer and His Dog*, una serie disegnata per un breve periodo a metà degli anni Venti, la realizzazione dei *Katzenjammer Kids* assorbirà completamente Knerr fino alla sua morte, avvenuta l'8 luglio 1949.

• KOLOSSO
Presentato come «nipote di Ercole e di Maciste», Mac Kolosso è un simpatico gigante tutto muscoli che, grazie a una macchina del tempo manovrata da un suo acerrimo nemico, noto come l'Inafferrabile, spazia dall'antica Roma al futuro, proteggendo i deboli e combattendo i prepotenti a forza di sganassoni. Creato nel 1964 dallo sceneggiatore Mario Faustinelli e disegnato da Carlo Cossio•, Antonio Canale•, Franco Paludetti e Carlo Porciani, Kolosso anticipa i personaggi interpretati negli anni Settanta sullo schermo dall'attore Bud Spencer.

• KORAK
Creato da Edgar Rice Burroughs nel terzo volume delle avventure di Tarzan•, Korak ha sempre avuto un ruolo marginale, tanto nei romanzi quanto nei film, mentre nei fumetti è stato lanciato in grande stile dalla Gold Key all'inizio del 1964 in una serie di comic book: *Korak, Son of Tarzan*, inizialmente disegnati da Russ Manning• (un autore che in seguito si occuperà sia delle strisce quotidiane che delle tavole domenicali del re della giungla) ed espressamente indirizzati agli adolescenti.

• KOZURE OKAMI
Scritto da Kazuo Koike e disegnato da Goseki Kojima, questo fumetto ha visto la luce nel 1970 sul settimanale "Manga Action" edito da Stagio Ship. La storia è ambientata nel periodo Tokugawa, così chiamato dal nome della famiglia di Shogun, che resse il Giappone tra il 1600 e il 1868, e narra le avventure di Itto Ogami, che una volta era il Kaishakunin, il boia dello Shogun, e che poi è diventato un Ronin, un samurai senza padrone e un assassino sanguinario. Si muove, sullo sfondo del Giappone feudale, assieme al piccolo figlio Daigoro, dopo che sua moglie e il resto della famiglia sono stati brutalmente uccisi. *Kozure Okami* è noto in

In alto:
Kit Carson di Rino Albertarelli.

A destra:
Kolosso, simpatico "nipote di Ercole e di Maciste".

In alto:
Korak nella versione di Russ Manning.

Sopra:
Itto Ogami e il figlioletto Daigoro, protagonisti della serie Kozure Okami.

Occidente grazie alla versione statunitense della First Publishing dal titolo *Lone Wolf and Cub*.

♦ KRAZY KAT

Nato nel 1910 in una striscia autonoma pubblicata, per ragioni di impaginazione, sotto un altro fumetto di George Herriman• - *The Family Upstairs*, La famiglia del piano di sopra - questo gatto mite e sognatore piace subito ai lettori per la sua originalità e si conquista una serie autonoma: strisce quotidiane a partire dal 28 ottobre 1913 e tavole domenicali dal 23 aprile 1916.
I protagonisti fissi di questo fumetto sono soltanto tre: il gatto Krazy Kat (ma molti critici sostengono che potrebbe trattarsi di una gatta, e su questo particolare sono corsi fiumi d'inchiostro), Ignatz Mouse, un topo perfido e maligno che ricambia il suo amore tirandogli (o "tirandole") in testa dei mattoni, e Offisa Bull Pupp, un poliziotto pigro e un po' ottuso, che cerca di proteggere il gatto arrestando il topo. Senza molto successo, bisogna dire, visto che Krazy Kat considera il lancio dei mattoni come un sicuro segno d'affetto.
Su questo esile canovaccio George Herriman ha ricamato per oltre trent'anni un'infinità di variazioni divertenti e fantasiose, spesso di non immediata comprensione anche per i lettori abituali, che si sono interrotte nel 1944, con la morte dell'autore. Secondo le leggende, perché l'agenzia non trovò nessuno in grado di continuare la serie. In realtà perché, nonostante le lodi di molti intellettuali, questa si era rivelata un fallimento dal punto di vista economico ed era continuata solo grazie a un contratto a vita stipulato da Herriman.
A partire dal 1916 questo personaggio è stato protagonista di una lunga serie di disegni animati che è durata sino alla fine degli anni Trenta. Un'altra serie di cortometraggi è stata realizzata direttamente per la televisione a partire dal 1963. Inutile dire che ogni confronto estetico e narrativo con l'originalissimo e irripetibile universo di Herriman appare del tutto impossibile.

• KRESSE, HANS G.

Nato il 3 dicembre 1921 ad Amsterdam, Hans G. Kresse, praticamente autodidatta, pubblica nel 1938, sul mensile degli scout olandesi, il suo primo fumetto, *Tarzan van de apen* (Tarzan delle scimmie), ispirandosi al Tarzan• disegnato da Hal Foster•. In seguito fa parte dello studio di Marten Toonder•, disegnando sia serie umoristiche che avventurose.
Nel 1946 dà vita a Eric de Noorman•, che proseguirà sino al 1964. Dopo aver disegnato alcune storie di Zorro• e di Vidocq (un ex forzato vissuto tra il 1775 e il 1857, divenuto in seguito poliziotto e addirittura artefice della prima grande polizia moderna del mondo, la famosa S reté francese), dal 1966 realizza per una decina d'anni le avventure di Erwin, figlio di Eric de Noorman, e nel 1972 inizia un'ampia e documentata serie storica sui pellirosse pubblicata in Italia dall'Editoriale Lo Vecchio.

• KRIGSTEIN, BERNIE

Nato il 22 marzo 1919 a Brooklyn, un quartiere di New York, e più interessato alla pittura e all'illustrazione che ai fumetti, lo statunitense Bernard Krigstein incomincia a lavorare in questo settore per aiutare il bilancio familiare. Prima della Seconda guerra mondiale disegna storie di supereroi per la MLJ, mentre dopo il servizio militare si dedica per alcuni anni al western, disegnando Bull's Eye Bill per la Novelty e Golden Arrow per la Fawcett.
In seguito collabora alla Atlas con storie di tutti i tipi prima di approdare agli EC Comics lavorando insieme ad autori come Reed Crandall, Harvey Kurtzman• e Wallace Wood• e diventando uno dei maestri dei comic book con storie come *Master Race*, in seguito più volte ristampata. Alla fine degli anni Sessanta questo autore ha abbandonato i fumetti per dedicarsi alla grafica pubblicitaria e alla pittura. Bernie Krigstein è morto nel 1990.

In alto, a sinistra:
Krazy Kat, Offisa Bull Pupp e Ignatz Mouse.

A sinistra:
classica sequenza di una storia di Bernie Krigstein.

Sopra:
Vidocq, personaggio di Hans Kresse.

• KRIMINAL

Realizzato nel 1964 sulla scia del successo ottenuto da Diabolik*, il capostipite del cosiddetto fumetto nero, quello in cui il cattivo riesce sempre a sfuggire alla giustizia, questo personaggio indossa una calzamaglia gialla con impresso uno scheletro stilizzato e una maschera che rappresenta un teschio. Creato da Max Bunker*, uno dei piú prolifici sceneggiatori italiani, e Magnus*, al secolo Luciano Secchi e Roberto Raviola, e presentato con lo slogan «il suo nome significa morte! L'apparire del suo volto scheletrico vuol dire paura!», Kriminal è in realtà Anthony Logan, divenuto un criminale spietato e inafferrabile per vendicarsi degli ex soci del padre, colpevoli della sua morte. Sulla sua strada trova sempre l'ispettore Milton di Scotland Yard, che gli dà una caccia spietata quanto sfortunata.

Dopo una quindicina di numeri, le storie di questo personaggio diventano meno violente e si trasformano in veri e propri gialli. Da donnaiolo cinico e insensibile (ha avuto anche una lunga storia con una donna poliziotto, Gloria Farr, fidanzata dell'ispettore Milton, il suo eterno avversario), Kriminal "mette la testa a posto" e si innamora di una collegiale, Lola Hudson, che sposa nel numero 100. Dalla loro unione nascerà un figlio, che verrà rapito e ucciso dalla terribile organizzazione di Mister Ypsilon, un delinquente che lo sta ricattando per servirsi di lui. Per vendicare la morte del figlio, Kriminal uccide Mister Ypsilon, sgomina la sua banda e poi, trasformandosi in una specie di giustiziere, si getta a capofitto contro organizzazioni criminali di ogni genere, in una personale guerra senza quartiere.

Le storie di questo personaggio, pubblicate a lungo dall'Editoriale Corno e raccontate in due film - *Kriminal* e *Il marchio di Kriminal* - diretti nel 1967 e nel 1968 rispettivamente da Umberto Lenzi e Fernando Cerchio, sono state riproposte alla fine degli anni Ottanta dalla Max Bunker Productions.

Sopra, a sinistra:
Kriminal, da criminale a giustiziere.
© Max Bunker

• KUBERT, JOE

Nato nel 1926 a Brooklyn, un quartiere di New York, a tredici anni Joe Kubert incomincia a frequentare lo studio di Harry Chesler e a sedici pubblica i suoi primi fumetti. Negli anni Quaranta collabora con numerose case editrici, disegnando tra l'altro Phantom Lady per la Quality e *Newsboy Legion*, Flash* e Hawkman* per la National, la futura DC Comics, mentre negli anni Cinquanta si dedica soprattutto al preistorico Tor e alle storie di guerra, nelle quali diventerà un vero maestro. Basti pensare a *Unknown Soldier* e ai successivi Sgt. Rock*, *Enemy Ace** e *Green Berets**. Diventato direttore della National nel 1967, per un certo periodo Kubert si è dedicato soprattutto a Tarzan*. All'inizio degli anni Settanta ha fondato la Joe Kubert School of Cartoon and Graphic Art, della quale si occupa attivamente a partire dal 1976, anche se questo ha condizionato non poco il suo impegno come autore portando a una notevole riduzione della sua produzione fumettistica.

• KUMA

Creato nel 1973 dallo spagnolo Rafael Mendez per la rivista tedesca "Prima", Kuma è un ragazzo della giungla ispirato al Mowgli di Kipling. Cresciuto tra gli animali della foresta africana, tanto da conoscere i loro costumi e il loro linguaggio, questo personaggio è protagonista di storie indirizzate ai ragazzi che puntano piú alla didattica che all'avventura.

• KURTZMAN, HARVEY

Nato il 3 ottobre 1924 a New York, Harvey Kurtzman pubblica i suoi primi fumetti nel 1943. In seguito disegna l'aviatrice Black

Sopra:
autocaricatura di Harvey Kurtzman.

Venus, *The Black Bull* e l'avventuroso Silver Linings e nel 1950 passa alla EC Comics, scrivendo e disegnando storie di guerra e di fantascienza per numerose testate. Nel 1952 fonda "Mad"* (una rivista satirica che riesce ben presto a imporsi per l'originalità della formula e le divertenti parodie di film, romanzi e fumetti famosi) che abbandona tre anni dopo per dedicarsi a "Trump", una nuova rivista satirica di Hugh Hefner, editore-direttore di "Playboy", che chiuderà dopo soli due numeri.

In seguito si occupa di numerose altre riviste, come "Humbug" ed "Help!" (che pubblicherà anche autori underground come Jay Lynch*, Robert Crumb* e Gilbert Shelton), che saranno apprezzate dalla critica ma non raggiungeranno mai la fama né le tirature di "Mad". Nell'ottobre 1962 crea insieme al disegnatore Will Elder la splendida Little Annie Fanny*, pubblicata sulle pagine di "Playboy" per una quindicina d'anni. Dall'inizio degli anni Ottanta Harvey Kurtzman insegna alla New York School of Visual Arts.

◆ LANCE
Secondo luogotenente del Primo Dragoni di stanza a Fort Leavenworth, nel Kansas, anche se le sue avventure, ambientate intorno al 1840, spaziano dalla corsa all'oro in California alla guerra contro i Sioux, dalla lotta contro i banditi all'incontro con diversi personaggi storici, l'affascinante Lance St. Lorne è stato creato nel 1955 da Warren Tufts• ed è il secondo eroe western di questo autore dopo Casey Ruggles•, abbandonato l'anno prima per non mitigarne il brutale realismo. Anche questo personaggio è però nato troppo in anticipo sui tempi e l'accoglienza dei lettori è tiepida, tanto che Tufts ne sospenderà la produzione alla fine degli anni Cinquanta.

◆ LANCE MCLANE
Nell'aprile 1974 Sydney Jordan• interrompe le storie di Jeff Hawke• per dar vita a un'altra serie di fantascienza, ambientata nel 2076 e incentrata sul medico spaziale Lance McLane, in servizio sull'astronave ospedale "Hope". Il sistema solare è stato alterato da una catastrofe cosmica e la Terra è sottoposta a una nuova glaciazione. Il nuovo personaggio è accompagnato da Fortune, una splendida androide dal corpo bionico e dal cervello umano, e ha ereditato da Jeff Hawke il gusto dell'avventura e la disponibilità verso gli altri, ma non riesce a conquistare il grande pubblico.
Così nel 1977, accordatosi con un'agenzia per la distribuzione di Jeff Hawke negli Stati Uniti, Jordan interrompe Lance McLane facendo "risorgere" il suo vecchio eroe. Finito in un buco nero, che gli fa fare un viaggio nel tempo, lo troviamo con la barba e i capelli scuri, praticamente identico a Lance McLane. Tanto che Jordan riutilizzerà per le nuove avventure del nuovo Jeff Hawke non solo ambientazioni e personaggi secondari, ma anche non poche strisce del medico spaziale.

★ "LANCIOSTORY"
Pubblicato sin dal 1975 dalla casa editrice Lancio, specializzata in fotoromanzi, questo settimanale presenta sulle sue pagine storie avventurose complete realizzate in un primo tempo prevalentemente da autori sudamericani come Enrique Breccia•, Arturo del Castillo•, Francisco Solano Lopez• e Juan Zanotto•. In seguito ha puntato anche su Modesty Blaise•, Comanche•, Jonathan Cartland• e altri popolari personaggi europei oltre che su autori italiani come Paolo Eleuteri-Serpieri•, Massimo Rotundo• e Franco Saudelli•.

● LANDOLFI, LINO
Nato il 6 aprile 1925 a Roma, Lino Landolfi segue corsi di pittura, scultura e scenografia, esordendo nei fumetti poco più che ventenne con Zenzero sul "Corrierino". Nel 1947 inizia una lunga collaborazione con "Il Vittorioso"• e dopo aver realizzato numerose storie senza personaggi fissi, nel 1951 dà vita a Procopio•, che continuerà sino al 1968. Landolfi ha anche creato la *Famiglia Bertolini* sulle pagine del "Messaggero dei Ragazzi" e, su testi di Claudio Nizzi, il colonnello Caster'Bum e l'indianino Piccolo Dente per il "Giornalino"•; ha anche realizzato numerose riduzioni a fumetti da vari classici della letteratura come il *Don Chisciotte* di Cervantes, il *Tartarino* di Daudet e *I viaggi di Gulliver* di Swift. Lino Landolfi è morto l'11 febbraio 1988.

◆ LANTERNA VERDE
Vedi Green Lantern

◆ IL LAUREATO
Incentrata in un primo momento sulle sconfortanti esperienze di un neo-laureato alla ricerca di un lavoro e in seguito sui mille piccoli compromessi necessari per mantenerlo, questa serie affronta con ironia una realtà, non solo italiana, certo ben nota a giovani e meno giovani lettori. Accanto al protagonista troviamo un padre pensionato, perennemente davanti alla televisione, una madre che «crede in Dio e nella laurea», un fratellino rockettaro e contestatore, un padrone paternalista e il figlio apprendista-padrone, oltre a una piccola folla di impiegati arrivisti e operai senza illusioni.
In questa serie, creata da Luca Novelli• nel 1974, i riferimenti ai fatti e ai personaggi della cronaca italiana sono volutamente assenti e la satira politica si stempera in un amaro umorismo di fondo, tra ipocrisie aziendali e macchinari sempre più efficienti che prima o poi finiranno col sostituire l'uomo.

● LAUZIER, GÉRARD
Nato nel 1932 a Marsiglia, il francese Gérard Lauzier esordisce nei fumetti soltanto nel 1974 con l'ironica Lili Fatale, divertente parodia delle storie di spionaggio piene di avventurieri e agenti segreti, ex nazisti e sanguinosi dittatori. A metà degli anni Cin-

A sinistra:
l'affascinante Lance.

Sopra:
autocaricatura di Lino Landolfi.

In alto, a destra:
il Laureato, di Luca Novelli.

quanta Lauzier era andato in vacanza in Brasile; avrebbe dovuto starci tre mesi e c'era invece rimasto cinque anni, lavorando in pubblicità e pubblicando vignette politiche su giornali e riviste. Rientrato in Francia, aveva continuato a occuparsi di pubblicità, collaborando contemporaneamente a "Candide", "Lui" e altre riviste con vignette umoristiche e illustrazioni varie.
Tra le storie realizzate dopo Lili Fatale, meritano di essere ricordate almeno *Tranches de vie* per "Pilote"•, Zizi Panpan per "Lui", *Chroniques de l'Ile Grande*, ambientato in Brasile e in parte autobiografico, *La course du rat* e *Souvenirs d'un jeune homme*, dalle quali verranno tratti due film che hanno conosciuto un certo successo in Francia. Lauzier ha anche scritto le sceneggiature di Al Crane•, un originale western parodistico disegnato da Alexis, pseudonimo di Dominique Vallet.

• LAVEZZOLO, ANDREA

Nato il 12 dicembre 1905 a Parigi da emigrati liguri, Andrea Lavezzolo rientra a Chiavari nel 1913 e abbandona presto gli studi per dare una mano alla famiglia. A partire dal 1924 alterna al lavoro la stesura di racconti, poesie e romanzi per varie riviste e vari editori. Nel 1940 scrive le sue prime sceneggiature per il Dick Fulmine• creato da Vincenzo Baggioli e dal disegnatore Carlo Cossio• e nel 1946 dà vita, insieme al disegnatore Edgardo Dell'Acqua, a Gim Toro•, il suo primo personaggio di successo. Molti altri seguiranno: da Tony Falco a Kinowa•, da Maschera Bianca a Fulmine Mascherato, da Ciclone al Piccolo Ranger•. Ideatore della pagina a fumetti del quotidiano "Il Giorno", dal 1957 al 1966 si occupa anche del supplemento settimanale "Il Giorno dei Ragazzi"•. Negli anni Settanta ha scritto una serie di interessanti articoli su autori ed editori italiani su "Sgt. Kirk"• e su "Il Fumetto"•. Andrea Lavezzolo è morto nel 1981.

• LEA MARTELLI

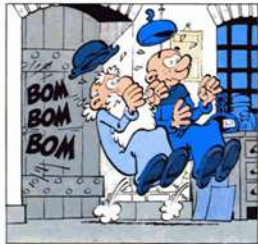
Moderna e piena di temperamento, Lea Martelli fa il procuratore legale in una città di provincia, presso lo studio di un anziano avvocato (che fisicamente assomiglia all'attore Spencer Tracy) e nelle sue brevi avventure, in genere ispirate dalle cronache giornalistiche di quegli anni, affronta, lasciandosi spesso coinvolgere personalmente, i problemi scottanti del nostro tempo, dalla droga alla prostituzione.
Secondo Cinzia Ghigliano•, che nell'ottobre 1977 l'ha creata, su testi del marito Marco Tomatis, per il settimanale femminile "Amica", Lea Martelli «è una donna che vive e che incontra i piccoli grandi problemi di ogni giorno, che riflette sulla situazione politica, che vive il suo corpo, che pensa, che ragiona, una donna con delle debolezze, che non vince sempre, che piange e sa ridere». Concluse nel maggio 1979, le avventure di questa interessante eroina sono in seguito state raccolte in due volumi dalle edizioni dell'Isola Trovata.

• LEE, STAN

Stanley Lieber, questo il vero nome di Stan Lee, è nato il 28 dicembre 1922 a New York e nel 1939 scrive la sua prima sceneggiatura, una storia di Captain America•, ed è assunto alla Timely, la futura Marvel, di cui diverrà direttore nel 1942. Autore assai prolifico, ha scritto un po' per tutte le testate della casa editrice e ha lavorato anche a diverse serie per i quotidiani, da *My Friend Irma* del 1952 a Willie Lumpkin del 1960. All'inizio degli anni Sessanta, rivoluzionando il concetto stesso di supereroe, ha dato vita ai "supereroi con superproblemi". Basti pensare, tanto per fare solo qualche nome, ai *Fantastic Four*•, a Spider-Man•, il nostro Uomo Ragno, al Doctor Strange•, a Iron Man•, a Thor• e al nuovo Captain America•. Dal 2 gennaio 1977 scrive le strisce di Spider-Man e dall'inizio degli anni Ottanta si è trasferito in California, dove si occupa delle produzioni cinematografiche e televisive legate ai personaggi della Marvel.

• LÉONARD

Più o meno ispirato a Leonardo da Vinci, questo personaggio è un genio multiforme perennemente impegnato a inventare e sperimentare complicati marchingegni avveniristici, destinati quasi sempre al fallimento. Nonostante tutto, questo arzillo vecchietto non demorde ed è sempre pronto a ricominciare i suoi studi, convinto di essere in grado di anticipare la storia e di poter, prima o poi, ideare un treno o un sommergibile.

A sinistra:
la grintosa Lea Martelli.
© Ghigliano

Sopra:
Léonard e il suo sciocco assistente.
© Dargaud

In alto:
originale caricatura di Stan Lee, creatore dei "supereroi con superproblemi", realizzata da Arnold Sawyer.

Creato nel 1975 dai belgi Bob De Groot e Philippe Turk, questo divertente personaggio è apparso su diverse riviste prima di approdare, all'inizio degli anni '80, sulle pagine del settimanale francese "Pif".

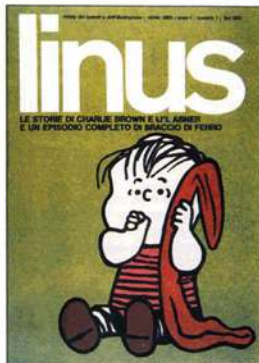
• LEONE, CINZIA

Nata il 14 marzo 1954 a Roma, Cinzia Leone esordisce nel mondo dei fumetti nel 1979 con una storia pubblicata su "Alter". In seguito ha fatto parte della redazione del "Male" e ha alternato ai fumetti altri lavori e altre esperienze: illustrazioni, pubblicità, grafica e impaginazione, sigle per la RAI e le reti Fininvest. Nel 1983 dà vita alla seducente Gilda, un'eroina imprevedibile, protagonista di avventure giallo-rosa e di curiose storie, veri e propri *videoclip* a fumetti, come *Hotel Habanera*, su musiche di Paolo Conte e parole di Vincenzo Mollica.

• LIBERATORE, TANINO

Nato il 12 aprile 1953 a Quadri (Chieti), Gaetano Liberatore, detto Tanino, frequenta il Liceo artistico a Pescara (insieme ad Andrea Pazienza*) e dal 1974 al 1978 disegna copertine di dischi e collabora con alcune agenzie di pubblicità. Esordisce nel 1978 come autore di fumetti sulla rivista "Cannibale". In seguito ha collaborato saltuariamente al "Male" ed è stato tra i fondatori di "Frigidaire"*, sulle cui pagine ha continuato Ranxerox*, una specie di mostro di Frankenstein punk creato da Stefano Tamburini. Popolarissimo in Francia, dove vive da anni e dove si è ben presto imposto sulle pagine dell'"Echo des Savanes" come uno degli autori più interessanti della sua generazione, Liberatore ha anche realizzato numerose storie brevi senza personaggi fissi, spesso caratterizzate da una notevole carica erotica oltre che da abbondanti dosi di violenza.

• LICHTENSTEIN, ROY

Pur non essendo un disegnatore di fumetti ma uno dei maggiori esponenti della pop art, lo statunitense Roy Lichtenstein, nato nel 1923 a New York, merita di essere ricordato in questo contesto per il grande interesse sempre dimostrato ai mezzi di comunicazione di massa, e quindi anche alla cosiddetta letteratura disegnata. Nelle sue opere sono infatti spesso riproposte immagini ingigantite di singole vignette, con tanto di nuvolette e rumori in primo piano.

• LIEUTENANT BLUEBERRY

Vedi Blueberry

• LI'L ABNER

Giovanotto ingenuo e tutto muscoli, il tipico bravo ragazzo di campagna del profondo Sud statunitense, non privo di un certo buonsenso, Li'l Abner vive a Dogpatch, un postaccio fuori dal mondo i cui abitanti si trovano spesso immischiati in affari assai più grandi di loro dai quali dipende addirittura il futuro benessere dell'umanità.

Creata nel 13 agosto del 1934 da Al Capp*, considerato il miglior scrittore del mondo da John Steinbeck, che nel 1953 lo propose addirittura per il premio Nobel, questa serie si arricchisce via via di numerosi altri personaggi: dalla procace e ingenua Daisy Mae, che diventerà sua moglie (può essere curioso ricordare che quando i due si sposarono, dopo un lunghissimo fidanzamento, Al Capp dovette addirittura "giustificarsi" sulle pagine di "Life" del 31 marzo 1952), al generale Bullmoose, dall'iettatore Joe Btfsplk al truffatore Cecil Cesspool. Il 24 febbraio 1935, alle strisce quotidiane si affiancheranno le tavole domenicali. Li'l Abner "esplode" qualche anno dopo, quando Al Capp, riprendendo – a suo dire – una tradizione legalizzata in Scozia nel 1288, introduce nella serie l'ormai famosissimo Sadie Hawkins Day, una giornata annuale in cui tutte le zitelle di Dogpatch potevano partecipare a una vera e propria caccia agli scapoli della zona (una curiosità: nel 1940 il Sadie Hawkins Day è stato realmente organizzato in 350 università statunitensi!).
Anche se con il passare degli anni le posizioni di questo autore si sono fatte più sanguigne e soggettive e non sono mancate certe stonature e certe vistose cadute di gusto, Li'l Abner è stato a lungo uno dei più popolari eroi dei fumetti "made in Usa" e le sue avventure, continuate da Al Capp sino al 1977, sono state portate due volte sullo schermo in due lungometraggi intitolati entrambi *Li'l Abner*: nel 1940 dalla RKO, con la partecipazione straordinaria del grande Buster Keaton nel ruolo di un indiano pasticcione, e nel 1959 dalla Universal, con Jerry Lewis. Questo secondo film, proiettato anche in Italia con il titolo *Il villaggio più pazzo del mondo*, era tratto da una commedia musicale rappresentata con successo a Broadway l'anno precedente. Da ricordare infine alcuni disegni animati prodotti nel 1944 e nel 1945 da Dave Fleischer e ispirati ognuno a un'avventura già apparsa sui quotidiani.

★ "LINUS"

Nata nell'aprile 1965 e tenuta a battesimo da un dibattito tra Umberto Eco, Elio Vittorini e Oreste del Buono, "Linus" è una ri-

A sinistra:
Li'l Abner con la procace Daisy Mae.

In alto:
copertina del primo numero della rivista italiana "Linus".

vista diversa da tutte quelle che l'hanno preceduta. Infatti per la prima volta il fumetto è presentato nel nostro paese in modo organico e come un prodotto per adulti, in versioni filologicamente ineccepibili oltre che commentate da puntuali note critiche. Sulle sue pagine si alternano serie statunitensi ormai dimenticate o ancora poco note in Italia; basti pensare, tanto per fare qualche nome, ai *Peanuts*• (ed è proprio uno dei personaggi di questa serie a dare il nome alla rivista), a Dick Tracy•, Li'l Abner•, Pogo• e le tavole di Feiffer•. Ma non mancano, sin dall'inizio, gli autori italiani, da Enzo Lunari• a Guido Crepax•, che proprio su questa testata creerà Neutron• e Valentina•, da Altan• a Sergio Staino. A partire dal gennaio 1979 la testata riduce il formato, puntando soprattutto sulla satira e accentuando l'impegno politico e sociale. Non occorre infine dimenticare che sin dal primo numero si affiancano a "Linus" supplementi trimestrali, spesso monografici e prevalentemente avventurosi, che nel 1974 daranno vita a una vera rivista, "Alterlinus", ribattezzata "Alteralter" nel gennaio 1977, che ha cessato le pubblicazioni alla fine del 1986.

♦ LITTLE ANNIE FANNY

La giovane Little Annie Fanny, bellissima e molto procace, ingenua oltre ogni dire e per nulla maliziosa nonostante la sua prorompente sessualità, è un po' il simbolo della donna amata dagli statunitensi; quantomeno, dai lettori di "Playboy", sulle cui pagine è apparsa per la prima volta nell'ottobre 1962. Creata da Harvey Kurtzman• e dal disegnatore Will Elder e in seguito realizzata anche da altri autori, questa eroina è una divertente parodia alla "Mad"• della lacrimevole Little Orphan Annie• e ogni occasione è buona per mostrarne le grazie senza veli. Le storie sono anche un pretesto per satireggiare liberamente su tutto, dal movimento femminista al Ku-Klux-Klan, mettendo di volta in volta alla berlina i personaggi della vita politica e culturale statunitense.

♦ LITTLE ANNIE ROONEY

Nota in Italia anche come La piccola Betta, Little Annie Rooney è un'orfanella bruna, dolce e simpatica, nata sulla scia del successo ottenuto da Little Orphan Annie•. Indotta piú volte a fuggire dall'orfanotrofio che la ospita a causa delle angherie della direttrice, la piccola Annie è in realtà erede di una grande fortuna contesa da individui senza scrupoli.

Creata dallo sceneggiatore Brandon Walsh e da Ed Verdier e apparsa per la prima volta il 10 gennaio 1929, questa serie cambia vari disegnatori in un anno e mezzo prima di essere affidata a Darrel McClure il quale, alla morte di Walsh nel 1954, si occuperà anche dei testi sino alla definitiva soppressione della serie nell'aprile 1966.

Può essere curioso ricordare che un simpatico avventuriero orientale, Ming Foo•, comparso in alcune storie di Little Annie Rooney, avrà una serie tutta sua a partire dal 17 marzo 1935.

♦ THE LITTLE BEARS

Creati nel 1892 dallo statunitense James Swinnerton• sulle pagine del "San Francisco Examiner", i *Little Bears* sono orsacchiotti bianchi e neri, senza una precisa personalità, impegnati di volta in volta a fare o a dire (senza nuvolette, ma con didascalie) cose divertenti su un tema comune. Pur non essendo ancora un fumetto vero e proprio, questa serie è importante perché per la prima volta personaggi creati appositamente sono riproposti con regolarità ogni settimana. Questi orsacchiotti sono in seguito stati dimenticati e riscoperti solo dopo molti anni, il che spiega, almeno in parte, perché Yellow Kid• è normalmente considerato il capostipite ufficiale del fumetto moderno.

♦ LITTLE EGO

Creata nel 1984 da Vittorio Giardino, che si è dichiaratamente ispirato sin dal nome al piccolo sognatore inventato dallo statunitense Winsor McCay• all'inizio del secolo (anche se le fantasie oniriche di Little Nemo• sono quelle tipiche dei bambini, mentre Little Ego è dotata di una notevole carica di fantasie erotiche), questa eroina esordisce di fronte a uno specchio che non si limita a riflettere la sua immagine ma dà vita a dei doppioni che continuano a riprodursi e la raggiungono per impegnarla e impegnarsi in amorose effusioni.

E questo è solo il primo di numerosi sogni che la vedranno tra l'altro alle prese con un coccodrillo materializzatosi nella sua vasca da bagno, con un'imbarazzante nudità quando si reca a una festa senza avere in-

A sinistra:
la dolce Little Annie Roonie col cagnolino Zero.
© King Features Syndicate

In alto:
Little Annie Fanny, divertente parodia di Little Orphan Annie.
© Playboy

Sopra:
Little Ego alle prese con uno dei suoi sogni erotici.
© Giardino

dossato nulla sotto il mantello, con il proprio seno che diventa sempre piú grande e cosí via. Ogni episodio si conclude con un brusco risveglio, ma la splendida Little Ego non prova nessun senso di colpa per le sue fantasie erotiche, preoccupandosi solo di come dirlo al proprio analista.

• THE LITTLE KING

Questo simpatico personaggio è piccolissimo e grassissimo, tanto da essere quasi largo quanto alto, ha sempre la corona in testa (anche quando è a letto o sta nuotando in piscina) ed è un re piuttosto sui generis, che ama soprattutto giocare e scherzare oltre che comportarsi in maniera decisamente anticonvenzionale, offendendo gli ambasciatori, fingendosi malato per non partecipare a noiose riunioni, mettendo in imbarazzo i suoi sudditi e cosí via.
Creato nel 1932 da Otto Soglow* in una serie di vignette pubblicate sulle pagine del "New Yorker Magazine" e approdato due anni dopo sui supplementi domenicali dei quotidiani del gruppo Hearst, questo re senza nome proprio, noto in Italia come Piccolo re, è disegnato con un tratto lineare ed essenziale in storie prevalentemente mute. La serie si è interrotta con la morte del suo autore, avvenuta il 3 aprile 1975.

• LITTLE LULU

La piccola Lulu, creata nel 1935 dalla statunitense Marjorie Henderson Buell (che si firmava Marge), quale protagonista di una lunga serie di vignette pubblicate sul "Saturday Evening Post", esordisce nei disegni animati nel 1947 e nei fumetti l'anno successivo. Dapprima in una fortunata serie di comic book della Western Publishing, realizzati da numerosi autori tra i quali eccelle John Stanley, e dal 1955 al 1967 anche in una serie di strisce quotidiane e tavole domenicali inizialmente scritte da Del Connell e disegnate da Woody Kimbell.
Apparentemente timida e ingenua, ma in realtà dotata di un carattere autoritario grazie al quale si impone senza nessuna difficoltà al fratellino Alvin, al timido e ingenuo Tubby Tompkins e agli altri ragazzini che vivono nel suo quartiere o frequentano con lei la scuola, la piccola Lulu è un tipetto assai determinato che sa benissimo cosa vuole dalla vita e come fare per ottenerlo, tanto da essere un po' la versione infantile del matriarcato statunitense, spesso messo alla berlina dal fumetto umoristico americano. Nel 1988 Little Lulu è stata rilanciata dalla Gladstone in una serie di volumi rilegati di grande formato.

• LITTLE NEMO

Creato nel 1905 da Winsor McCay* sulle pagine dell'"Herald Tribune", Little Nemo merita una particolare attenzione per la ricercatezza del disegno oltre che per la fantasia del suo autore, che ha coraggiosamente abbandonato la strada, tutto sommato piú facile, della comicità e dell'ironia per entrare prepotentemente nei regni della fantasia. Protagonista di una serie di splendide tavole domenicali a colori intitolate *Little Nemo in Slumberland*, questo delizioso bambino sui sette-otto anni non vive infatti la vita di tutti i giorni ma ogni notte visita il fantastico e fantasmagorico mondo dei sogni, vivendo straordinarie avventure sullo sfondo di preziose e accuratissime scenografie in ricercato stile Liberty. Ogni suo sogno-incubo si svolge in una singola tavola, sempre diversa e nuova nella costruzione e nella distribuzione delle vignette, e si conclude con un brusco risveglio che spesso salva il nostro piccolo sognatore dalle situazioni difficili o pericolose in cui la sua fertile fantasia l'ha di volta in volta cacciato.
All'inizio del 1911, McCay interrompe la realizzazione delle tavole di Little Nemo e lascia l'"Herald Tribune" per andare a lavorare al "New York American" del gruppo Hearst come illustratore. Moltissimi lettori gli scrivono chiedendogli di far rivivere il piccolo sognatore e lui riprende la serie il 3 aprile 1911, ribattezzandola *In the Land of Wonderful Dreams* e continuandola sino al 26 luglio 1914. Ma l'"Herald Tribune", che deteneva i diritti sul personaggio, gli impone di continuarlo sulle proprie pagine, cosa che l'autore farà dal 1924 al 1927.
Nel 1908 Little Nemo è stato protagonista di una commedia musicale composta da Victor Herbert e qualche anno dopo Winsor McCay, che è stato anche uno dei padri del disegno animato statunitense, ha realizzato alcuni cortometraggi con il suo piccolo sognatore. Nel 1984 lo sceneggiatore e regista francese Arnaud Selignac si è ispirato direttamente a Little Nemo per il suo film *Dream One*.

In alto:
The Little King, l'anticonvenzionale sovrano creato da Otto Soglow.

A destra:
copertina di un comic book di Little Lulu.

In alto:
una tavola di Little Nemo, il delizioso sognatore creato da Winsor McCay.

♦ LITTLE ORPHAN ANNIE

Dopo essere stato assistente di Sidney Smith per *The Gumps*•, una delle tante famiglie dei fumetti, nel 1924 Harold Gray• propone a un'agenzia una nuova serie incentrata sulle avventure di un bambino. Gli suggeriscono di mettere una sottana al piccolo, farne un'orfanella e chiamarla Little Orphan Annie. Gray è subito entusiasta dell'idea perché cosí la sua eroina «non avrebbe avuto parenti inutili o fastidiosi legami e sarebbe stata libera di andare dove voleva».
La nuova serie ottiene subito un'ottima accoglienza, soprattutto grazie alle trame, che inizialmente dovevano parecchio alle classiche situazioni della letteratura popolare ottocentesca, mentre il disegno era piuttosto singolare. Infatti, forse per dare un ulteriore senso di angoscia alle vicende strappalacrime nelle quali la piccola orfanella era di volta in volta coinvolta, per lunghi anni i personaggi saranno caratterizzati dalla totale assenza delle pupille degli occhi.
Attivissima nella difesa dell'ordine e dell'ideologia borghese, Annie è un personaggio tutto sommato non molto simpatico, protagonista di un fumetto paternalistico e conservatore, spesso reazionario, ed è in genere coinvolta in storie assai complesse con buoni e cattivi tutti d'un pezzo. Alla morte di Gray, avvenuta nel 1968, la serie è passata per diverse mani prima di essere affidata nel 1979 a Leonard Starr•, già autore di Mary Perkins•.
La piccola orfanella Annie è stata protagonista di un lungo serial radiofonico, di una commedia musicale e di tre film: *Little Orphan Annie*, diretto nel 1932 da John Robertson e interpretato da Mitzi Green, *Little Orphan Annie*, diretto nel 1938 da Ben Holmes e interpretato da Ann Gillis, e *Annie*, diretto nel 1981 da John Huston e interpretato da una scatenata Aileen Quinn. Quest'ultimo film era tratto da una commedia musicale messa in scena a Broadway alla fine degli anni Settanta.

♦ LJUBA TRUBA

Creato nel 1954 dal vignettista politico Milorad Dobrić sulle pagine di "Jez", popolare settimanale umoristico di Belgrado, questo personaggio è protagonista di strisce molto semplici, completamente mute, senza nuvolette né didascalie, dove tutto è affidato alla mimica e alla pantomima.
Come il danese Ferd'nand• e lo statunitense Mr. Breger•, anche Ljuba Truba è un tipico uomo medio alle prese con i problemi piccoli e grandi della vita di tutti i giorni. È timido con le donne, indeciso e non molto fortunato. Proprio per l'universalità dei temi e la facilità di lettura, questa serie, ribattezzata Dick Trumpet nel 1970, ha incominciato a essere diffusa, alla fine degli anni Settanta, anche in altri paesi europei.

♦ LOCO CHAVEZ

Hugo Chavez, detto "*loco*" (pazzo), è un giornalista argentino creato nel 1975 da Carlos Trillo• e Horacio Altuna• come striscia giornaliera sul quotidiano "El Clarín". Dapprima inviato speciale in Europa e in seguito impegnato in una lunga serie di avventure che si svolgono prevalentemente a Buenos Aires, "Loco" è un tipo intraprendente, simpatico e disinvolto, che non si tira mai indietro di fronte a nulla pur di raggiungere la verità. Ma trova sempre il tempo di interessarsi anche alle piccole cose, come al dramma di un'anziana attrice che sta invecchiando e non si rassegna a dover cedere il passo a una ragazza piú giovane, o ai problemi dei suoi amici e, soprattutto, a quelli delle sue affascinanti amiche, dato che è pure un discreto rubacuori.
La serie è durata una decina d'anni ed è stata a lungo una delle piú popolari tra quelle realizzate in Argentina, dove ha avuto anche una riduzione televisiva. Il merito va equamente diviso tra le sceneggiature di Trillo, allegre e scanzonate ma anche puntuali e avvincenti, e i disegni di Altuna. I due si sono in seguito dedicati ad altri personaggi, ma nella seconda metà degli anni Ottanta hanno rimpaginato alcune avventure di questa serie per il mercato internazionale e Loco Chavez ha conosciuto un certo successo e una nuova giovinezza soprattutto in Spagna, in Francia (dove è stato ribattezzato, chissà poi perché, Chavert) e in Italia.

• LOISEL, RÉGIS

Nato nel 1952, il francese Régis Loisel debutta nel 1971 su "Le Journal des Pieds Nickelés". In seguito collabora anche a "Pilote"• e nel 1975, su testi di Serge Le Tendre, pubblica sull'effimera "Imagine" le prime tavole di *La Quête de l'oiseau du temps*, una serie *fantasy*, eroica e fantastica che negli anni Ottanta continuerà sulle pagine di "Charlie"• e sarà in seguito raccolta in volume da Dargaud. Insieme a Loro (pseudonimo di Jean-Marc Laureau), a Oliver Taffin e a Max Cabanes, nella seconda metà degli anni Settanta dà vita al trimestrale "Tousse Bourin", per il quale realizza *Les Nocturnes*, brevi racconti pieni di humour nero. Negli anni Ottanta alterna a *La Quête de l'oiseau du temps* illustrazioni per varie riviste e singoli albi come il fantastico *Pyrène*

In alto, a sinistra:
Little Orphan Annie, creata nel 1924 da Harold Gray.

A sinistra:
Loco Chavez, uno scanzonato giornalista argentino.

oltre a uno splendido *portfolio*, *L'offrande*, pubblicato nel 1984 dalle edizioni Ludovic Trihan.

◆ LOIS LANE

Concepita da Jerry Siegel• e da Joe Shuster• come una donna indipendente e grintosa, molto impegnata nel proprio lavoro oltre che dotata di scarso senso etico (per uno *scoop* non si ferma di fronte a niente e a nessuno), la giornalista Lois Lane compare sin dalla prima storia di Superman• ed è subito indignata dalla vigliaccheria di Clark Kent e conquistata dalla forza e dal coraggio del capostipite dei supereroi. Tra i tre personaggi si crea dunque un "triangolo" del tutto atipico (visto che Superman e Clark Kent sono la stessa persona), con Clark Kent che ama Lois Lane, che lo disprezza e a sua volta ama Superman, il quale non ha nessuna intenzione di stare con lei: un po' perché ha paura di mettere in pericolo la sua vita e un po' perché è convinto che lei non riuscirebbe a tenere per sé il segreto della sua doppia identità.
Dopo essere stato al fianco di Superman per una ventina d'anni, contemporaneamente impegnata a conquistare il cuore dell'Uomo d'acciaio e a scoprire la sua identità segreta, ma sempre in una posizione secondaria, nel marzo 1958 la giornalista diventa protagonista di una testata tutta sua, "Superman's Girlfriend Lois Lane", indirizzata soprattutto al pubblico femminile, dove, per ingelosire il suo presunto fidanzato, si lascia ripetutamente corteggiare da giovani miliardari e affascinanti extraterrestri.

◆ LONE RANGER

Unico superstite di un gruppo di Rangers del Texas sterminato in un'imboscata dalla banda Cavendish, il protagonista di questa serie indossa una mascherina nera e decide di percorrere il West per combattere contro malvagi di ogni tipo insieme al fedele pellerossa Tonto, che ha sottratto il Lone Ranger alla morte.
Creato da Francis H. Striker per un programma radiofonico statunitense, nel 1938 Lone Ranger approda ai fumetti, disegnati in un primo momento da Ed Kressy e, in seguito, dal 1938 al 1971, da Charles Flanders. Questo personaggio è stato inoltre protagonista di alcuni film, di una lunga serie di comic book negli anni Quaranta, di un serial televisivo e di numerosissimi cortometraggi a disegni animati.

◆ LONE SLOANE

Questa saga fantascientifica ambientata in un futuro remoto e presentata come un western interstellare, è incentrata su un coraggioso vagabondo spaziale, Lone Sloane, che percorre in lungo e in largo l'universo alla ricerca di un antico pianeta chiamato Terra, incontrando sulla sua strada esseri di tutti i tipi. Create nel 1966 dal francese Philippe Druillet• e pubblicate direttamente in volume, le avventure di questo personaggio sono in seguito continuate sulle pagine della rivista "Pilote"•.

◆ LOPEZ, JOSÉ LUIS GARCIA

Nato nel 1948 in Spagna, José Luis Garcia Lopez si trasferisce giovanissimo in Argentina e inizia a disegnare fumetti dopo aver frequentato la famosa Escuela Panamericana de Arte, avendo come professori autori del calibro di Hugo Pratt• e Alberto Breccia•. All'inizio degli anni Settanta collabora anche con alcuni editori statunitensi e nel 1974 decide di trasferirsi definitivamente negli Stati Uniti, collaborando dapprima con la Western Publishing (soprattutto per *Twilight Zone* e Boris Karloff) e in seguito con la DC Comics, per la quale tra l'altro inchiostra il Superman• di Curt Swan, realizza le matite di *Superman versus Wonder Woman* e di *Batman and Hulk* e disegna numerose storie di Tarzan•, dei *Teen Titans* e di Deadman•. Sempre per la DC Comics, nel 1988 ha disegnato, su testi di Gerry Conway, Cinder & Ashe, un'interessante miniserie, pubblicata in Italia sulle pagine di "Comic Art"•, nella quale la violenza è all'ordine del giorno.

◆ LOTHAR

Accanto a Mandrake• sin dall'inizio della prima avventura, Lothar è soltanto un servo, un "buon selvaggio" fedele al famoso mago, e non esita a soccorrerlo con la sua forza ogni volta che ce ne sia bisogno. Solo parecchio tempo dopo apprenderemo che in

Sopra:
La Quête de l'oiseau du temps, interessante serie "fantasy" di Régis Loisel.

A sinistra:
Lois Lane sulla copertina di un numero di "Action Comics".

In alto:
Lone Ranger con il suo fedele amico Tonto.

realtà egli non è un nero qualsiasi ma il re di un'immaginaria tribú africana - al quale il mago aveva reso il regno, sottrattogli in seguito a un complotto - che aveva deciso di accompagnarlo nelle sue numerosissime avventure come amico e collaboratore.
Un'evoluzione indubbiamente in linea con i tempi, ma non bisogna dimenticare che la trasformazione di Lothar da servo in amico si deve a ragioni soprattutto commerciali. Essendo re di una tribú, egli era evidentemente posto su un piano di eguaglianza con Mandrake, cosa che avrà senz'altro fatto piacere alla gente di colore. Tanto che questa serie è stata a lungo una delle piú diffuse in Africa.

• LOUSTAL, JACQUES DE

Nato nel 1956 a Sèvres, il francese Jacques de Loustal pubblica i suoi primi lavori sulla *fanzine* del liceo e nel 1977 esordisce come autore professionale realizzando illustrazioni e fumetti su "Rock & Folk". Nel 1980 approda a "Métal Hurlant"•, disegnando vari fumetti su testi di Philippe Paringaux. Dopo aver fatto il servizio militare in Marocco, disegna, su "(A Suivre)"•, *Coeurs de sable*, una storia ambientata nell'Africa degli anni

Trenta, su testi di Paringaux, e collabora all'effimera "Zoulou".
Nella seconda metà degli anni Ottanta inizia a pubblicare su "L'Echo des Savanes" (notevole soprattutto *Memoires avec dames,* su testi di Jean-Louc Fromental), alternando ai fumetti la realizzazione di diverse campagne pubblicitarie.
Illustratore finissimo, dotato di un notevole senso del colore, Jacques de Loustal ha anche pubblicato numerose raccolte di disegni. Tra queste merita di essere segnalata almeno *Zenata Plage*, che è stata pubblicata nel 1984 da Magic Strip e che presenta una selezione di splendidi acquerelli realizzati in Marocco.

• LUCIEN

Alto e dinoccolato, con un grande ciuffo e nessuna voglia di lavorare, sempre in giaccone nero, blue jeans e scarpe da ginnastica, Lucien è un bulletto della periferia parigina creato nel 1980 da Frank Margerin. Appassionato di musica rock e di potenti motociclette, vive alla giornata e si crede un tipo maledettamente in gamba, anche se in genere sconta amaramente le piccole furberie che mette in atto. Nonostante tutte queste caratteristiche non proprio positive, Lucien è un tipo simpatico e divertente. Anche i suoi genitori gli vogliono bene e sono convinti che un giorno o l'altro si deciderà finalmente a combinare qualcosa di buono.

• LUCKY LUKE

Abilissimo con le pistole (tanto da essere noto anche come «l'uomo che spara piú veloce della propria ombra») nonostante preferisca ricorrere all'astuzia e alla destrezza per catturare i criminali ai quali dà di volta in volta la caccia, Lucky Luke è stato creato nel 1946 da Maurice de Bevère, in arte Morris•, per il settimanale belga "Spirou"•. In oltre quarant'anni di onorata "carriera" il suo aspetto è cambiato parecchio: prima era tozzo, grassottello e aveva un'aria un po' antipatica, ma con il passare del tempo è diventato alto e magro, amabile e rassicurante. E le sue avventure in compagnia del fedele cavallo Jolly Jumper e di Ran Tan Plan•, un cane assolutamente idiota che è anche uno dei piú simpatici animali del mondo dei fumetti, mescolano sempre abilmente alla vena umoristica una certa dose di suspense - soprattutto dal 1955 al 1977, quando le storie sono state scritte da René Goscinny•, uno dei maggiori sceneggiatori francesi.
Dopo aver sfruttato tutti i luoghi comuni del vecchio West, Goscinny e Morris hanno "scoperto" la storia, cominciando a satireggiare e a demistificare Calamity Jane e Billy the Kid, Jessie James e i terribili fratelli Dalton in avventure sempre venate di garbato umorismo.
Può inoltre essere curioso ricordare che nelle varie storie fanno di tanto in tanto capolino, in chiave caricaturale, i grandi eroi del fumetto western. Inoltre Morris ama ritrarre i cattivi con i volti di amici e di celebri divi del cinema: il disegnatore Victor Hubinon• è diventato il baro Barry Blunt, l'attore Jack Palance un infallibile pistolero e lo stesso René Goscinny è riconoscibile in diversi personaggi.

Sopra, a sinistra:
Lucien, simpatico bulletto della periferia parigina.

In alto:
Lucky Luke, l'uomo che "spara più veloce della propria ombra".

Lucky Luke è stato protagonista di un lungometraggio a disegni animati realizzato nella seconda metà degli anni Settanta e di tredici telefilm interpretati da Terence Hill all'inizio degli anni Novanta.

• LUNARI, ENZO

Nato il 2 gennaio 1937 a Milano, Enzo Lunari si laurea in scienze politiche e sociali, ma preferisce dedicarsi al fumetto e all'illustrazione. I suoi personaggi più famosi, tutti apparsi sulle pagine di "Linus"•, sono il preistorico Girighiz•, creato nel 1965, il medievale Fra' Salmastro•, nato l'anno successivo, e due vecchietti, nati a metà degli anni Ottanta, protagonisti di storie amare e patetiche incentrate sui problemi della terza età. Oltre ai fumetti, Lunari ha pubblicato e pubblica vignette su numerose testate e ha realizzato alcuni fascicoli speciali per il Partito socialista in occasione di varie campagne elettorali.

• LUPIN SANSEI

Ispirato al celebre ladro gentiluomo creato dello scrittore francese Maurice Leblanc, Lupin Sansei, Lupin terzo, è proprio il nipote del ladro francese che, trasferitosi in Giappone, continua le imprese del nonno. Anche se si è ovviamente modernizzato e usa ogni sorta di congegni elettronici e mezzi di locomozione. Accanto a Lupin agiscono, a volte, Daisuke Jigen, infallibile con la pistola, Ishikawa Goemon, un abilissimo samurai, e la procace Fujiko Mine. Dalla parte della giustizia, troviamo Zenigata, ispettore della polizia di Tokyo, tanto tenace e sfortunato nel dare la caccia a Lupin terzo, quanto lo era il francese Lenormand nel tentare di agguantare Arsenio Lupin.
Apparso per la prima volta nel 1967 sul settimanale "Manga Action" della Stagio Ship, questo fumetto è disegnato da Monkey Punch, pseudonimo di Kazuhiko Katoo.

A sinistra:
Lupin Sansei con la bella Fujiko Mine.
© Monkey Punch

Sopra:
il popolarissimo Lupo Alberto.
© Silver

• LUPO ALBERTO

Impegnato in una *love story* impossibile e paradossale con Marta, una gallina perbenista che sogna il matrimonio come coronamento del loro amore sofferto e contrastato, Lupo Alberto è protagonista di una delle pochissime strisce italiane di successo insieme alle Sturmtruppen• di Bonvi• e al Nilus• dei fratelli Origone•. Una striscia (in seguito sarebbero arrivate anche tavole autoconclusive e brevi storie di due o quattro pagine) che può essere letta sia dai ragazzi che dagli adulti. Infatti, pur essendo indirizzata prevalentemente ai ragazzi, questa serie si è occupata a lungo - e certo non in modo superficiale o gratuito - anche di Brigate Rosse e di omosessualità, quando Enrico la talpa, un rompiscatole da Guinness dei primati, si è scoperto "diverso" e si è impegnato a lungo, insieme a un imbarazzato Lupo Alberto, in una campagna per i diritti civili.
La serie è ambientata nella fattoria dei McKenzie, dove l'uomo non compare mai e gli animali vivono completamente liberi. Ognuno di loro - dal grosso e bonaccione cane Mosè, al toro Krug, prepotente e permaloso, a Enrico la talpa - ricorda però comportamenti e caratteristiche di qualche tipo umano, sicché il lettore finisce per trovarsi di fronte a un divertente bestiario antropomorfo.
Creato da Guido Silvestri, in arte Silver•, un autore che si era fatto le ossa con Bonvi• collaborando alla realizzazione di Cattivik• e di Nick Carter•, questo personaggio ha esordito su "Undercomic" nel 1973 ed è in seguito stato pubblicato saltuariamente sul "Corriere dei Ragazzi"• e su "Eureka"• prima di avere una testata tutta sua.

• LYNCH, JAY

Nato il 7 gennaio 1945 a Orange, nel New Jersey, lo statunitense Jay Lynch collabora a *fanzines* e a varie riviste studentesche mentre ancora frequenta l'Art Institute di Chicago. Nel 1963 incomincia a pubblicare su "Cracked", una rivista tipo "Mad"•, e quattro anni dopo ottiene un grande successo dando vita sul quotidiano "The Chicago Seed" a Nard n' Pat•, una divertente serie incentrata su un uomo in tutto e per tutto meno in gamba del proprio gatto, che da 1968 appare anche su "Bijou", una rivista *underground* di cui Lynch è a lungo editore, direttore e factotum. In seguito questo autore alterna ai fumetti l'insegnamento all'Art Institute di Chicago e un lavoro come grafico presso la Topps Chewing Gum Company.

Sopra:
autocaricatura di Jay Lynch.

• MAC COY

Alexis Mac Coy, un tenente dell'esercito sudista durante le ultime vicende della guerra di Secessione, è fatto prigioniero dai nordisti e si guadagna i gradi di sergente maggiore del nuovo esercito statunitense sventando le trame di un vendicativo disertore. Di stanza a Forte Apache, dove ritrova un suo vecchio comilitone, Mac Coy, disegnato col volto identico a quello dell'attore statunitense Robert Redford (che nel 1972 aveva interpretato *Jeremiah Johnson* di Sidney Pollack, intitolato in Italia *Corvo Rosso non avrai il mio scalpo*), si comporta spesso da eroe, ma in realtà ha tutte le caratteristiche del classico antieroe: un carattere problematico e tormentato e un notevole disinteresse per la carriera militare e la gloria.

Le sceneggiature del francese Jean-Pierre Gourmelen sono accurate e documentate, mentre i disegni dello spagnolo Antonio Hernandez Palacios si impongono per la loro minuziosa preziosità. Nata nel 1974 sulle pagine di "Lucky Luke", questa interessante e affascinante serie è continuata in seguito su quelle di "Tintin"•, "Pilote"•, e "Charlie Mensuel".

★ "MAD"

Realizzata da Harvey Kurtzman• su incarico dell'editore William M. Gaines, questa rivista mensile è uscita nell'ottobre del 1952 come "Tales Calculated to Drive You Mad", mutando poi il proprio nome nel più semplice "Mad", e ha saputo ben presto imporsi per l'originalità della formula e la verve degli autori (« the usual gang of idiots », come si autodefiniranno spiritosamente in seguito). Infatti la sua formula (parodie di film, romanzi famosi e fumetti estrosamente alternate a pezzi di cronaca stravolti dalla satira) è stata in seguito ripresa negli Stati Uniti da numerose altre riviste (basti pensare a "Cracked", "Sick" e "Help!", tanto per ricordare quelle più diffuse, sempre comunque costrette a un ruolo di secondo piano rispetto al travolgente e insuperato modello); ma non ha mai avuto particolare fortuna quando si è cercato di trasferirla in altri paesi dove, come in Italia, è stata periodicamente riproposta per brevi periodi.

Dal numero 23 Alfred E. Neuman•, un tipo dalla "faccia facciosa" alla Charlie Brown•, le grandi orecchie a sventola e l'espressione un po' ebete, è il personaggio-simbolo di "Mad" e compare puntualmente sulla copertina mettendo di volta in volta alla berlina i miti e le monomanie del momento.

Vedi nella pagina accanto il box sul fumetto satirico e politico.

• MAFALDA

Spesso presentata come la "risposta sudamericana" a Charlie Brown•, Mafalda non è la solita ragazzina terribile dei fumetti, ma una perspicace osservatrice della società ed è seriamente preoccupata di come vanno le cose in questo nostro povero mondo. Vive in stretto contatto con i mass media, è informata su tutto quello che succede ed è una critica acuta e caustica della nostra realtà oltre che in continua polemica dialettica con i grandi, soprattutto con i rassegnati genitori. Ciò non le impedisce di frequentare altri bambini - dal rozzo Manolito, figlio del droghiere del quartiere e attaccatissimo al denaro, all'ottimista e ingenuo Miguelito, dal timido e sognatore Felipe alla presuntuosa aspirante mamma Susanita - anche se spesso i suoi discorsi adulti suscitano qualche perplessità.

Come talvolta accade, e non solo nel mondo dei fumetti, Mafalda è nata quasi per caso all'inizio degli anni Sessanta, quando un'agenzia di pubblicità chiede a Joaquin Lavado, in arte Quino•, di preparare qualcosa di simile ai *Peanuts*• per un'industria di elettrodomestici. Il progetto viene in seguito archiviato e Quino si ritrova con un personaggio che a partire dal 1964 incomincia a essere pubblicato un po' dappertutto. Fino a quando, dopo averne realizzato oltre tremila strisce, decide di interromperne la produzione per dedicarsi ai suoi *cartoons*.

• MAGNUS

Roberto Raviola, questo il vero nome di Magnus, è nato il 30 maggio 1939 a Bologna. Diplomatosi in scenografia, nel 1964 inizia una lunga collaborazione con Max Bunker•, assieme al quale darà vita a numerosi popolari personaggi: Kriminal•, Satanik•, Dennis Cobb, Gesebel, Maxmagnus e Alan Ford•. Interrottosi il sodalizio, nel 1975 crea, su propri testi, lo spionistico Lo Sconosciuto•, che in seguito continuerà sulle pagine di "Orient Express"•. È poi la volta di numerose altre serie, tra le quali bisogna ricordare almeno *La compagnia della forca*•, realizzata con la collaborazione di Giovanni Romanini, *I briganti*, tratto da un classico della letteratura cinese, il nero e grottesco Necron• e l'erotico *Le 110 pillole*.

A sinistra:
Mafalda, acuta e caustica osservatrice della nostra realtà.

Sopra, a sinistra:
Mac Coy, un eroe col volto di Robert Redford.

Sopra:
un'originale caricatura di Magnus.

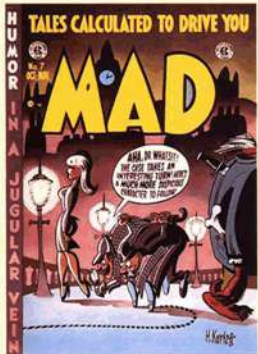
IL FUMETTO SATIRICO E POLITICO

Nata per mettere in ridicolo persone e fatti contingenti oltre alle debolezze umane di intere categorie, la satira era un genere letterario assai diffuso già ai tempi delle Roma di Orazio, di Lucilio e di Giovenale. E in seguito non è mai venuto meno, anche se con il passare dei tempi sono naturalmente cambiate tecniche e forme espressive, tanto che dalla satira letteraria si è arrivati a quella disegnata.

La vignetta satirica nasce nella seconda metà del Settecento per criticare il potere politico esasperando caricaturalmente vizi e difetti fisici dei potenti e anche grandi artisti come l'inglese Hogarth e lo spagnolo Goya sono spesso fortemente critici verso i potenti e le istituzioni nei loro lavori.

Nell'Ottocento la produzione di vignette satiriche e politiche si intensifica ulteriormente – e in molti paesi, per esempio l'Argentina, le caricature acquistano una notevole importanza nella lotta politica proprio grazie alla loro immediatezza, tanto che durante la guerra d'Indipendenza, nel 1819, entrambe le parti diffondono fogli volanti dove gli avversari sono raffigurati con corpi d'animali – mentre nella seconda metà del secolo nascono e si moltiplicano i giornali umoristici e satirici che dedicano grande spazio a vignette e a illustrazioni. Anche se un pizzico di satira è presente nei fumetti sin dalle loro origini (basti pensare allo Yellow Kid* di Outcault* o all'Happy Hooligan* di Opper*, il nostro Fortunello), è solo negli anni Trenta che questa conquista un certo spazio nelle storie di Li'l Abner*, dove Al Capp* affronta di volta in volta anche problemi di un certo peso (come il maccartismo, gli aiuti ai paesi sottosviluppati e gli aspetti più discutibili della cosiddetta civiltà dei consumi) e dove non è raro ritrovare, appena appena caricaturizzati, presidenti e uomini politici, attori e cantanti famosi. Senza dimenticare che Al Capp è anche l'autore dell'ottuso Fearless Fosdick*, caricatura di Dick Tracy* e degli altri poliziotti tutti d'un pezzo del fumetto. E non soltanto del fumetto, naturalmente.

Nell'ottobre 1952 Harvey Kurtzman* dà vita a "Tales Calculated to Drive You Mad", ben presto ribattezzata semplicemente "Mad"*, una rivista che punta sin dall'inizio sulla satira, presentando sulle sue pagine divertenti parodie a fumetti di film e romanzi famosi, e si impone per l'originalità della formula, ben presto ripresa da numerose altre riviste; mentre quattro anni più tardi Jules Feiffer* incomincia a pubblicare sul "Village Voice" di New York una tavola autoconclusiva senza personaggi fissi, sempre più politicizzatasi, che diventerà popolarissima e influenzerà numerosi autori satirici statunitensi e non.

In seguito la satira sarà una componente di sempre maggiore importanza nei fumetti e molti giornali offriranno spazi di primo piano a vignettisti nella pagina destinata ai commenti politici o addirittura in prima pagina. Basti pensare, tanto per fare soltanto un nome, all'italiano Giorgio Forattini, definito «un grande editorialista» dal prestigioso quotidiano francese "Le Monde". Tra gli autori di fumetti prettamente satirici possiamo ricordare, un po' alla rinfusa, gli italiani Altan*, Alfredo Chiappori*, Enzo Lunari* e Sergio Staino, creatore dell'impareggiabile Bobo*, l'argentino Quino*, il messicano Rius*, la francese Claire Bretécher* (che con i suoi *Frustrés** ha saputo cogliere ironicamente difetti e manie della società borghese e intellettuale parigina) e lo statunitense Garry B. Trudeau. Creatore del popolarissimo Doonesbury* nel 1968 e vincitore del premio Pulitzer nel 1975, Trudeau non risparmia attacchi alle istituzioni o alla politica statunitensi, indicando sempre con nome e cognome le sue "vittime".

Sopra: copertina di uno dei primi numeri di "Mad".

Sopra: Doonesbury di Garry B. Trudeau, una delle più popolari serie satiriche "made in Usa".

★ "IL MAGO"

Ideata da Mario Spagnol e lanciata con uno slogan spiritoso («il mensile che ancora prima di uscire vantava già tre tentativi di imitazione»), questa rivista punta soprattutto sui vecchi eroi statunitensi - da Dick Tracy• a Popeye•, il nostro Braccio di Ferro, da Blondie• a Cisco Kid• - e sull'argentina Mafalda•, scoprendo o valorizzando anche numerosi autori italiani come Massimo Cavezzali, Vittorio Giardino•, i fratelli Origone• e Daniele Panebarco•. Ha cessato le pubblicazioni nel 1980, dopo un centinaio di numeri.

• MAJOR GRUBERT

Imperscrutabile e imperturbabile, Major Grubert è un tipo asciutto e signorile, protagonista di *Garage hermétique*, una lunga serie senza capo né coda realizzata da Moebius• e pubblicata sulle pagine di "Métal Hurlant"• dall'inizio del 1976 al giugno 1979. Indossa in ogni occasione un buffo e anacronistico casco coloniale di tipo ottocentesco, ma è di volta in volta alle prese con sosia, androidi, esseri semi-biologici e semi-meccanici in un universo fantasmagorico nel quale coesistono uccelli preistorici, piramidi egizie e astronavi spaziali.

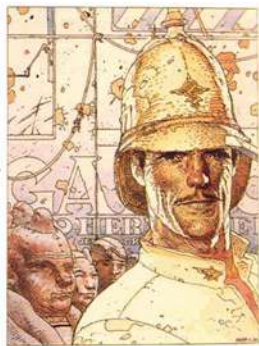
Tipico esempio di un fumetto sperimentale dalla trama indecifrabile («Ogni volta che mi prendeva la tentazione di rinforzare la linea narrativa e si profilava un finale» - ricorda l'autore - «buttavo tutto e ripartivo alla ventura»), questa serie offre al suo autore l'occasione di sperimentare numerose tecniche grafiche ed è una delle piú famose tra quelle realizzate dal primo Moebius, pseudonimo di Jean Giraud•, disegnatore sino a quel momento famoso soprattutto per le storie realistiche di Blueberry•, e può essere anche letta come un personale omaggio agli eroi dei comic book statunitensi. «Quegli eroi» - ha scritto Moebius - «che mi dividono fra due sentimenti opposti. Da un lato, è evidente, li trovo molto infantili; dall'altro, però, credo che esprimano la ricerca dei nostri piú profondi desideri quali il senso di giustizia, d'evasione e di bellezza».

• MANARA, MILO

Nato il 12 settembre 1945 a Luson, in provincia di Bolzano, Milo Manara si dedica inizialmente alla pittura e alla pubblicità ed esordisce nei fumetti nel 1969 disegnando il nero Genius. In seguito si dedica a Jolanda de Almaviva e disegna alcuni numeri del mensile satirico "Telerompo" prima di approdare al "Corriere dei Ragazzi"•, dove tra l'altro realizza, su testi di Mino Milani, un'interessante serie di processi ai grandi personaggi della storia.

Nel 1976 pubblica su "Alter", su testi di Silverio Pisu, la versione a fumetti di un classico della letteratura cinese, *Lo scimmiotto*, e due anni dopo, dopo aver collaborato all'*Histoire de France* e a *La découverte du monde* della Larousse, crea il maturo Giuseppe Bergman• sulle pagine della rivista belga "(A suivre)"•. Tra le sue piú interessanti cose successive possiamo ricordare il western *L'uomo di carta*, gli erotici *Il gioco* e *Il profumo dell'invisibile* e, su testi di Hugo Pratt•, *Tutto ricominciò con un'estate indiana*, su "Corto Maltese", e *Il gaucho*, su "Il Grifo".

• MANDRAKE

Creato da Lee Falk• e dal disegnatore Phil Davis e vestito in ogni occasione con un impeccabile abito da sera e un ampio mantello nero foderato di seta rossa (anche se a partire dalla seconda metà degli anni Sessanta si concede di tanto in tanto estrose camice sportive), col cilindro, i baffetti e i capelli neri impomatati, Mandrake è il primo mago del mondo dei fumetti e ancora oggi il mago per antonomasia. Possiede, almeno inizialmente, incredibili poteri. Basti pensare che nella sua prima avventura, iniziata l'11 giugno del 1934, richiama addirittura in vita un Gran Sacerdote egiziano da un sonno millenario. D'altra parte non bisogna dimenticare che negli anni Trenta c'era negli Stati Uniti un vero e proprio boom dei film dell'orrore ed è rifacendosi alla loro atmosfera che in quel periodo Lee Falk ci dà probabilmente il meglio della sua intensa produzione, ponendo come antagonisti a Mandrake tutta una serie di spaventosi e inimitabili personaggi: da Klage, un gorilla a cui è stato innestato un cervello umano, all'uomo lupo di un circo, dall'abile trasformista Saki all'allora davvero malefico Cobra, il suo acerrimo nemico.

Le storie passano ben presto dal nero al giallo e alla fine del 1937 questo eroe subisce purtroppo un'irreversibile trasformazione rinunciando praticamente ai suoi poteri (e quindi a buona parte del suo iniziale fascino) per accettare una scrittura teatrale e fare, anche se soltanto per un breve periodo, il mago da palcoscenico. Tra i meriti di Falk c'è comunque anche quello di essere stato sempre capace di adattarsi e di adattare il suo personaggio al mutare dei gusti dei lettori. Negli anni Cinquanta, per esempio, la fantascienza è di casa nelle sue storie e Mandrake collabora con l'imperatore della galassia; poi, seguendo la voga dei film di

A sinistra:
Major Grubert.

Sopra:
Milo Manara, ritrattosi nel personaggio di Giuseppe Bergman.

James Bond•, Falk inventa l'Inter-Intel, una potente organizzazione anticriminale.
Sin dalla prima avventura troviamo accanto al mago un gigantesco nero, il servo Lothar•, mentre la splendida Narda, principessa di un improbabile regno da operetta situato nell'Europa centrale, compare nel 1935. Dopo qualche iniziale incomprensione (lei cerca addirittura di ucciderlo), tra i due sboccia l'amore, anche se diventano inseparabili soltanto nel dopoguerra, trasformandosi in una delle tante classiche coppie di eterni fidanzati dei fumetti.
Personaggio relativamente inedito dal punto di vista cinematografico, Mandrake è stato protagonista di un serial in dodici episodi nel 1939 e di un telefilm pilota di una serie televisiva mai realizzata. Non sono comunque mancati numerosi progetti "d'autore" mai andati in porto. Da quello di Alain Resnais a quello di Federico Fellini con Marcello Mastroianni, da quello di Duccio Tessari con David Niven a quello di Alain Delon con se stesso nel ruolo del mago e il pugile Cassius Clay in quello di Lothar.

• MANNEN SOM GÖR VAD SOM FALLER HONOM IN

Il protagonista di questa serie (*Mannem som gör vad som faller honom in* significa letteralmente "L'uomo che fa quello che gli passa per la testa") è un tipo davvero singolare che mette in atto tutte le sue fantasie senza curarsi delle possibili conseguenze. Notevolmente pessimista oltre che portato all'autodistruzione, in un'occasione questo personaggio arriva persino a tagliarsi le dita per aver inavvertitamente stretto la mano a una persona antipatica.
Creato nel 1902 da Oskar Andersson, considerato uno dei più grandi disegnatori umoristici svedesi dell'inizio del nostro secolo, questo personaggio è una specie di autoritratto dell'autore, che si suiciderà nel 1906, a soli ventinove anni.

• MANNING, RUSS

Nato nel 1929 a Van Nuys, in California, lo statunitense Russ Manning frequenta il Los Angeles Art Institute e inizia a disegnare per i comic book. Congedatosi nel 1953, dopo il servizio militare svolto in Giappone e in Corea, disegnando mappe e fumetti per un giornale dell'esercito, Manning collabora a varie testate della Dell Publications e nel novembre 1965 subentra a Jesse Marsh nella realizzazione degli albi di Tarzan•, rivelandosi ben presto come il terzo grande disegnatore di questo personaggio dopo il classico Harold Foster• e l'accademico Burne Hogarth•. Due anni dopo la United Features Syndicate gli affida le strisce quotidiane del famosissimo uomo della giungla e nel 1968 anche la tavola domenicale.
Più moderno di Foster e di Hogarth, Manning scrive anche i testi di queste storie e realizza molte ottime avventure, approfondendo la psicologia del personaggio e proseguendo il discorso iniziato dal suo creatore, Edgar Rice Burroughs, ampliandolo e arricchendolo di spunti fantastici sempre in bilico tra realtà ed epoche storiche ormai dimenticate. Russ Manning è morto nel 1981.

• MANOS KELLY

Creato dallo spagnolo Antonio Hernandez Palacios e apparso per la prima volta nel 1970 sulle pagine della rivista "Trinca"•, Manos Kelly è protagonista di interessanti avventure realizzate per smitizzare la storia del West così come è stata narrata dal cinema statunitense e dai fumetti, che hanno sempre ignorato il contributo dato da altre nazioni, prima fra tutte la Spagna.
Figlio di un irlandese e di una spagnola ed ex guida del generale Scott, questo personaggio è sopravvissuto all'assedio di Alamo ed è reduce dalla guerra messicana, ma ha abbandonato l'esercito vivendo numerose esperienze, spesso al fianco dei pellirosse. Ambientate verso la metà del secolo scorso, quando ancora molte stelle dovevano essere aggiunte alla bandiera americana, queste storie sono spesso inevitabilmente violente per l'epoca e l'ambiente selvaggio in cui si svolgono.

• MAN THING

Il dottor Ted Sallis, tradito dalla propria assistente, scappa dal suo laboratorio e si rifugia in una baracca nel cuore delle paludi della Florida, dove si inietta il siero al quale stava lavorando (una sostanza in grado di trasformare gli uomini in supersoldati capaci di vivere in ambienti molto inquinati) e che non aveva avuto ancora modo di sperimentare su nessun essere vivente. Nasce così Man Thing, un essere mostruoso, fortissimo e praticamente invulnerabile, che è incapace di ragionare e che si muove e agisce reagendo agli stati d'animo degli esseri umani che penetrano nel suo inconscio.
Creato da Steve Berger e da Val Mayerick, questo interessante e tragico personaggio è apparso nel maggio del 1971 sul primo numero della rivista "Savage Tales" e in seguito su "Adventures into Fear" prima di avere una testata tutta sua a partire dal gennaio del 1974.

• MARCIANTE, ENZO

Nato il 15 novembre 1946 a Genova, Enzo Marciante esordisce nel 1969 con la striscia Fox & Z sulle pagine del "Corriere Mercantile" e dell'"Intrepido"• e all'inizio degli anni Settanta pubblica presso la Sagep quattro volumi di *Storie di Genova*, con episodi autentici della cronaca antica della città resi però in chiave umoristica. È poi la volta dei quattro volumi di Pisquino da Volastra•, un geniale inventore del Cinquecento, di *Garibaldi story*, una scherzosa biografia dell'eroe dei due mondi, tre volumi su Cristoforo

A sinistra:
una suggestiva immagine di Mandrake e dei suoi amici.

In alto:
Mandrake, Narda e Lothar nella versione di Phil Davis.

Colombo* e un altro volume sulle avventure di Marco Polo in Oriente, anche questi realizzati in chiave umoristica pur rispettando sempre sin nei minimi dettagli la ricostruzione storica.
Nella seconda metà degli anni Settanta inizia a collaborare con varie riviste per ragazzi realizzando tra l'altro Il mago Ignazio e *Storia delle invenzioni* per il "Corriere dei Piccoli"*, le avventure dell'Ape Maia per "TV Junior" e l'Ispettore Bobop che dalle pagine di "Più" approderà a quelle del "Corriere dei Piccoli" e in seguito a quelle di "Tiramolla".

• MARIJAC

Jacques Dumas, questo il vero nome di Marijac, è nato nel 1904 a Clermont Ferrand, in Francia, ed esordisce nei fumetti nel 1931, dopo aver fatto diversi mestieri, disegnando, con uno stile ancora assai incerto, Césarin Pitchounet su "Coeurs Vaillant". In seguito dà vita a numerosi personaggi, sia umoristici che avventurosi, e durante la Seconda guerra mondiale fonda e dirige "Le Corbeau Déchainé", un giornale clandestino sulle cui pagine crea *Les trois mousquetaires du maquis*, la sua serie più nota, che in seguito continuerà su "Coq Hardi", la prima rivista a fumetti francese del dopoguerra. Nella seconda metà degli anni Quaranta scrive sceneggiature per i migliori disegnatori del tempo - realizzando Poncho Libertas per Etienne Le Rallic, e Capitan Fantôme per Raymond Cazanne, e Sitting Bull per Pierre Duteurtre e numerosi altri personaggi - e negli anni Cinquanta e Sessanta fonda diverse pubblicazioni per ragazzi e ragazze come "Frimousse" e "Mireille". Si è ritirato all'inizio degli anni Settanta, in seguito a un attacco cardiaco.

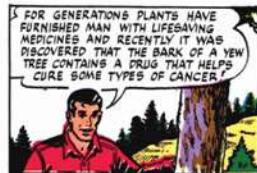
• MARINE

Coraggiosa e davvero in gamba per la sua età, Marine è una ragazzina che vive al tempo dei pirati e sa perfettamente badare a se stessa. Non ha mai conosciuto i suoi genitori e lavora come servetta in una taverna di Port-Balo. Un giorno vengono a cercarla due uomini, che sono stati luogotenenti di un famoso pirata soprannominato Le Caïman, e le dicono che quell'uomo era stato suo padre. Senza starci troppo a pensare, lei decide di partire con loro in compagnia del suo amico Gael e del cane Pepito verso mille avventure.
Create da François Corteggiani* e dal disegnatore Pierre Tranchand e apparse inizialmente sulle pagine di "Pif Gadget" tra il 1978 e il 1984, le avventure di questa simpatica piccola eroina sono in seguito apparse su "Le Journal de Mickey" sino al 1988, per poi tornare su "Pif Gadget".

• MARK KANE

Questo personaggio è un investigatore privato nella Hollywood degli anni Trenta che ama il gioco d'azzardo e le belle donne ed è protagonista di storie che si svolgono nell'ambiente del cinema nelle quali fanno di tanto in tanto capolino attori veri come Carole Lombard e Clark Gable.
Di volta in volta alle prese con vecchi attori e avvenenti attricette, gangster e produttori di pochi scrupoli, Mark Lane è stato creato nel 1983 dal disegnatore argentino Osvaldo Viola, che si firma Oswald, su testi dello sceneggiatore Linton Howard, pseudonimo di Joan Freijomil Benavent, ed è apparso per la prima volta in Spagna sulla rivista "Cimoc"*.

• MARK TRAIL

Ecologo ante litteram, Mark Trail è un giornalista innamorato della vita all'aria aperta. Scrive articoli sugli animali e sui parchi e nelle sue storie, ambientate soprattutto negli Stati Uniti e in Africa, l'avventura è spesso

solo un pretesto per parlare della natura. Pochi i comprimari, tra i quali spicca la sua ragazza, Cherry, suo padre Doc, Scotty, un amico che lavora in una società internazionale di protezione dell'ambiente, e il simpatico sanbernardo Andy.
Creato nel 1946 dallo statunitense Ed Dodd, in seguito affiancato da Tom Hill e da Jack Elrod, Mark Trail è protagonista di strisce quotidiane, tavole domenicali dedicate al mondo degli animali e di una serie di vignette giornaliere incentrate su suggerimenti di vario tipo per la vita all'aria aperta.

• MARMADUKE

Noto in Italia anche come Sansone, Marmaduke è un grosso cane danese affettuoso e giocherellone che combina sempre un muc-

A sinistra:
Marine, una ragazzina davvero in gamba.

In alto:
autocaricatura di Enzo Marciante con i suoi personaggi.

Sopra:
Mark Trail, giornalista statunitense amante della natura.

chio di guai causa la sua mole e la sua esuberanza. I suoi padroni, una simpatica coppia di mezza età, non riuscirebbero a separarsene, ma talvolta la loro pazienza viene messa decisamente a dura prova. Apparso inizialmente sotto forma di vignette, questo simpaticissimo cane è stato creato nel 1953 dallo statunitense Bradley Anderson.

• MARMITTONE

Sempliciotto e pieno di buona volontà, ma goffo e sfortunato, Marmittone è un soldato di bassa forza, del tutto estraneo alla vita della caserma, che alla fine di ogni storia finisce immancabilmente in prigione a meditare sulle sue continue *gaffes*: basti pensare che era capace di addormentarsi durante le esercitazioni, di scambiare un gallonato portiere per un colonnello (e viceversa), ecc.
Creato nel 1928 da Bruno Angoletta sulle pagine del "Corriere dei Piccoli"•, questo personaggio, così in contrasto con il regime fascista, resiste fino all'inizio della Seconda guerra mondiale, quando le sue brevi disavventure vengono definitivamente soppresse.

• MAROTO, ESTEBAN

Nato nel 1942 a Madrid, Esteban Maroto lavora per alcuni anni nello studio del disegnatore Manuel Lopez Blanco e nel 1963 passa allo studio di Garcia Pizarro, un autore che produce soprattutto per il mercato inglese. In seguito si aggrega all'agenzia Selecciónes Ilustradas, disegnando numerosi personaggi pubblicati tanto in Spagna quanto all'estero (Alex, Khan e Khamar, Amargo...) e trovando un proprio personalissimo segno grafico, molto accurato e sempre rigorosamente in bianco e nero, col quale realizzerà, nella seconda metà degli anni Sessanta, *Cinco por Infinito*, una fortunata serie di fantascienza, alla quale seguirà un'ottima storia fantasy, Wolff, che gli apriranno le porte del mercato statunitense. Dall'inizio degli anni Settanta Maroto collabora a "Creepy"•, "Eerie" e "Vampirella", passando poi alla Marvel, realizzando numerosi episodi di Conan•, Red Sonja• e Dracula•.

• MARSUPILAMI

Incontrato da Spirou• e Fantasio nelle profonde foreste della Palombia, in Sud America, il Marsupilami è vagamente simile a una scimmia, dalla pelliccia maculata e con una lunghissima coda prensile. Furbo e assai intelligente (si esprime con un numero pressoché infinito di suoni e versi oltre a possedere una mimica facciale davvero inesauribile), questo fantastico animale è stato creato nel 1952 da André Franquin ed è apparso per la prima volta nella storia *Spirou et les Héritiers*. Dotato di una notevole dose di simpatia, Marsupilami è in seguito saltuariamente apparso nelle avventure di Spirou e ha persino dato origine a una pedissequa imitazione verde, Group-Group, realizzata da Ramon Monzon per le Editions Vaillant.
Alla fine del 1987 l'editore Dupuis ha riconosciuto ad André Franquin• il diritto di paternità sul personaggio e il Marsupilami è diventato l'emblema della nuova casa editrice del popolare autore belga, la Marsu Productions. A partire da quello stesso anno questo simpatico personaggio è diventato protagonista assoluto di una serie di nuove avventure scritte da Greg• e disegnate da giovane Batem sotto la diretta supervisione dello stesso Franquin.

In alto:
Marmittone, finito come al solito in prigione.
© Corriere dei Piccoli

Sopra:
Marsupilami, uno dei più popolari animali fantastici.
© Editions Dupuis

• MARTIN, DON

Nato nel 1932 a Paterson, nel New Jersey, Don Martin si trasferisce a New York all'inizio degli anni Cinquanta, facendo copertine di dischi, manifesti e illustrazioni di ogni genere. Nel 1955 incomincia a collaborare a "Mad"•, guadagnandosi ben presto l'appellativo di «Mad's maddest artist», vale a dire il piú pazzo artista di "Mad" (senza dimenticare che *mad* significa anche "matto"). Tra i suoi personaggi più popolari spiccano Fester Besterfester e l'irascibile Karbunkel, un'incredibile coppia che rappresenta la quintessenza dell'incapacità e della stupidità, e Captain Klutz, una gustosa satira dei supereroi dei fumetti.

• MARTIN, JACQUES

Nato il 25 settembre 1921 a Strasburgo, il francese Jacques Martin esordisce nel 1946 sul settimanale belga "Bravo" con Monsieur Barbichou, protagonista di una serie umoristica, e nello stesso anno disegna, su testi di Henri Lebliq (firmando con uno pseudonimo comune, Marleb), *Le Hibou gris* per "L'Indépendance". In seguito inizia a collaborare a "Tintin"•, sulle cui pagine darà vita allo storico Alix l'intrépide• nel 1948 e al giornalista Guy Lefranc nel 1952, personaggi che lo hanno impegnato a lungo. Dall'inizio degli anni Settanta Martin non disegna più Guy Lefranc (affidato prima a Bob De Moor• e poi a Gilles Chaillet) e ha dato vita ad altri interessanti personaggi, tra i quali bisogna segnalare almeno il medievale Jhen (disegnato da Jean Pleyers a partire dal 1978) e l'avventuroso Arno (disegnato da André Juillard a partire dal 1983).

• MARTINA, GUIDO

Nato il 9 febbraio 1906 a Carmagnola, in provincia di Torino, Guido Martina si laurea in lettere e filosofia e si dedica per qualche tempo all'insegnamento prima di trasferirsi a Parigi, dove per cinque anni realizza documentari, sia come sceneggiatore che come regista. Nel 1938 rientra in Italia e inizia a collaborare con "Topolino"• traducendo le storie disneyane "made in Usa". In seguito cura una rubrica radiofonica e dirige per qualche tempo un giornale umoristico, "Fra' Diavolo". Dopo la Seconda guerra

mondiale riprende i contatti con la Mondadori, dapprima traducendo e poi sceneggiando nuove storie, tra cui la famosissima *L'Inferno di Topolino*, disegnata da Angelo Bioletto alla fine degli anni Quaranta.
Nel 1949 Martina dà vita a Pecos Bill•, uno dei più popolari eroi del fumetto western italiano, e tre anni dopo al meno fortunato Oklahoma•. Tranne questi personaggi, alcune storie di Cucciolo• e di Tiramolla• e qualche cineromanzo per il "Vittorioso"•, questo autore si è dedicato soprattutto ai personaggi disneyani, scrivendo centinaia e centinaia di sceneggiature. Guido Martina è morto il 6 maggio 1991.

• MARTIN MYSTÈRE

Alle prese con gli incredibili enigmi del nostro passato, Martin Mystère è sempre in giro per il mondo insieme al fedele Java, un uomo di Neandertal giunto misteriosamente sino a noi. Le origini della razza umana e le antiche civiltà scomparse sono le cose che più gli interessano, ma in realtà si è occupato un po' di tutto: dalla fine di Atlantide al mostro di Loch Ness, dall'Uomo delle nevi alle gigantesche statue dell'isola di Pasqua. Nelle sue avventure fanno spesso capolino anche personaggi fantastici come il piccolo popolo degli gnomi, Peter Pan e Capitano

Uncino, licantropi, mostri venuti dallo spazio e lo stesso Babbo Natale. E non sono neppure mancati i viaggi nel passato o nel lontano futuro. Alla fine di ogni storia inserisce tutte le preziose informazioni raccolte in un computer per potersene poi di volta in volta servire per i suoi libri e per le sue trasmissioni televisive. La sua biografia "ufficiale" ci informa infatti che Martin Mystère, nato a New York il 26 giugno 1942 e laureatosi in antropologia alla Harvard University (con specializzazioni in archeologia alla Sorbona di Parigi, in storia dell'arte all'Istituto di belle arti di Firenze e in cibernetica applicata al linguaggio al Massachusetts Institute of Technology), è autore di numerosi best seller internazionali e si occupa di una trasmissione televisiva, *Mystère's Mysteries*, ormai giunta alla sua decima stagione.
La maggior parte delle storie di questo interessante personaggio - forse fin troppo piene di citazioni e di riferimenti culturali - sono state scritte da Alfredo Castelli•, che l'ha creato nel 1982, mentre numerosi disegnatori si sono alternati a Giancarlo Alessandrini• nella realizzazione grafica. Tra questi vogliamo ricordare almeno Franco Bignotti, Giampiero Casertano, Giovanni Freghieri e Corrado Roi.

• MARVELMAN

Questo personaggio, pubblicato in Gran Bretagna dal febbraio 1954 al febbraio 1963, nasce per ragioni contingenti, dovendo sostituire Captain Marvel• sulle pagine di una rivista inglese dopo che la Fawcett Publications aveva perso la causa intentatale dalla National Comics, che l'aveva accusata di aver plagiato il loro Superman•. Direttamente ispirato al supereroe statunitense creato all'inizio del 1940 da Bill Parker e Charles Clarence Beck, Marvelman è in realtà Micky Moran, giovane giornalista del "Daily Bugle", ma gli basta pronunciare una parola magica (« Kimota! ») per ottenere straordinari poteri e trasformarsi in un supereroe in calzamaglia azzurra con due grandi "M" sul petto.
Creato, si fa per dire, da Mick Anglo, in seguito affiancato da numerosi altri disegnatori, questo personaggio era del tutto simile al modello originale, tanto che ben presto è stato affiancato da Young Marvelman e da Kid Marvelman, direttamente ispirati a Captain Marvel jr. e a Mary Marvel. Ribattezzato Warrior dalla Quality Comics, che

lo ha ripreso dal 1982 al 1985, Marvelman è in seguito passato alla statunitense Eclipse Comics come Miracle Man.

• MARVIN

Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo• hanno creato questo personaggio sulle pagine di "Orient Express"• nel 1983. Marvin è un ex attore del cinema muto (e nella sua prima avventura vediamo uno spezzone di un suo vecchio film con un cattivo che assomiglia molto a Ken Parker•, il più famoso personaggio creato dai due autori) che fa il detective privato a Hollywood. Ha fatto la Prima guerra mondiale in Francia e nel suo passato c'è qualcosa che ancora non sappiamo, visto che la moglie l'ha lasciato, portandosi dietro la figlia, e che lui non è ancora riuscito a ottenere il porto d'armi né ama vedere il proprio nome sui giornali, neppure quando è riuscito a risolvere uno dei vari casi che gli vengono di volta in volta affidati.

• MARY PERKINS

Creata nel 1957 da Leonard Starr• e protagonista di un interessante fumetto, *On stage*, incentrato sul mondo dello spettacolo statunitense, Mary Perkins è una "stella" del teatro, del cinema e della televisione sempre pronta a interessarsi dei problemi personali e professionali delle persone che incontra sulla propria strada. Poiché le storie sono costruite *in progress* (vale a dire che il tempo passa anche per i vari personaggi,

Sopra, a sinistra:
creato da Alfredo Castelli, Martin Mystère è spesso alle prese con incredibili enigmi del nostro passato.

In alto:
Marvin, detective privato nella Hollywood degli anni Trenta.

seppur molto più lentamente che nella realtà), nel primo episodio questa eroina - che è stata spesso ribattezzata in Italia, chissà perché, Mary Atkins - era soltanto una timida ragazzina di provincia giunta a New York per fare l'attrice. I lettori l'hanno seguita passo dopo passo nella sua carriera costellata da esperienze ora esaltanti e ora drammatiche, ma sempre profondamente umane.
Grazie alla sua bravura e alla sua grande determinazione - e anche un po' per merito della fortuna che, come si suol dire, aiuta sempre gli audaci - Mary Perkins ce l'ha fatta a sfondare nel mondo dello spettacolo. Ambientate negli studi cinematografici e televisivi oltre che sui palcoscenici di Broadway, queste storie sono popolate di attori eccentrici e un po' egocentrici, attrici disposte a tutto pur di arrivare al successo, registi irascibili e geniali, produttori egoisti e così via; offrono un quadro abbastanza realistico del mondo dello spettacolo statunitense e sono spesso arricchite da episodi drammatici e da "casi" polizieschi.
Abilissimo nel costruire le varie avventure oltre che nel disegno e nel taglio cinematografico delle inquadrature, Leonard Starr ha purtroppo interrotto questa serie nel 1979 per dedicarsi a Little Orphan Annie*.

Sopra, a sinistra: l'affascinante Mary Perkins, protagonista di storie ambientate nel mondo dello spettacolo.
© Chicago Tribune

• MARY WORTH

Evoluzione di una serie precedente (Apple Mary, creata nel 1932 dalla statunitense Martha Orr e imperniata su una sessantenne

In alto: Mary Worth nella versione di Dale Connor.
© Field Newspaper Syndicate

decaduta, costretta dalla Grande Depressione a vendere mele per la strada regalando saggi consigli a chi è disposto a starla ad ascoltare), Mary Worth, protagonista ora di una serie intitolata *Mary Worth's Family*, è rilanciata nel 1942 dallo sceneggiatore Allen Saunder e dalla disegnatrice Dale Connor, che si firmano Dale Allen. Ben diversa dalla prima Mary, la protagonista di questa nuova serie è una vedova di mezza età, senza problemi finanziari grazie a delle azioni lasciatele dal marito oltre che dotata di un inguaribile ottimismo, che assiste e conforta con i suoi consigli pieni di buon senso, richiesti e non, tutte le persone che incontra sulla sua strada. Quando Ken Ernst subentra a Dale Connor la serie viene definitivamente battezzata Mary Worth.

• MATSUMOTO, LEIJI

Akira Matsumoto, questo è il suo vero nome, è nato a Tokyo il 25 gennaio 1938 e all'età di quindici anni pubblica la sua prima storia, *Mitsubachi no Boken*, sulla rivista "Manga Shonen". Inizialmente influenzato dal grande Osamu Tezuka*, è un autore quanto mai prolifico, che si esprime nei generi più diversi: fumetti per ragazze come *Kuroi Hanabira*, del 1957, oppure di fantascienza come Denkoo Ozma, o western come *Gohiki no Yoojimnoo*, del 1967. Ma la lunga serie che lo ha reso veramente famoso è *Uchu Senkan Yamato* (L'incrociatore spaziale Yamato), dove l'astronave Yamato, ricostruzione della celebre nave da guerra giapponese attiva durante la Seconda guerra mondiale, fugge dalla Terra, che è contaminata dalla radioattività degli ordigni sganciati dalle truppe del pianeta Gamilas. È un lungo viaggio per raggiungere Starsha, la regina di Iskadar e il Cosmo DNA, che può risanare il suolo terrestre.
Sull'onda dell'enorme successo avuto, Matsumoto crea altre serie fantascientifiche come *Uchu Kaizoku Captain Harlock* (Il pirata spaziale Capitan Harlock), *Ginga Tetsudo 999* (Linea ferroviaria Galattica 999) e *Sennen Joo* (La regina dei mille anni).

• MATTIOLI, MASSIMO

Nato il 25 settembre 1943 a Roma, Massimo Mattioli debutta nel 1965 sul settimanale "Il Vittorioso"* con il simpatico e un po' surreale vermetto Sigh. Nel 1968 si trasferisce a Londra e qualche tempo dopo a Parigi, dove dà vita a *M. le magicien* su "Pif". Rientrato in Italia, realizza Pasquino sul quotidiano "Paese Sera" e dal 1973 crea sul "Giornalino"* il coniglio giornalista Pinky*, che continua tuttora. Contemporaneamente Mattioli si impegna nel fumetto per adulti, creando Joe Galaxy* su "Cannibale" e Squeak the Mouse su "Frigidaire"*.

• MATTOTTI, LORENZO

Nato nel 1954 a Brescia, Lorenzo Mattotti incomincia a pubblicare disegni su "Re Nudo" e una storia a fumetti su "La Bancarella" mentre ancora frequenta la facoltà di architettura. Nel 1976 dimostra già ampiamente le proprie capacità e il personalissimo stile disegnando un episodio della vita di Casanova incluso in un volume a più mani edito dalla Mondograf. L'anno successivo realizza, su testi di Fabrizio Ostani, *Alice Brum Brum*, e nel 1978, su testi di Antonio Tettamanti, una riduzione a fumetti de *Le avventure di Huckleberry Finn* di Mark Twain e alcune storie sul settimanale "Secondamano".
In seguito alterna ai fumetti (tra le sue cose più interessanti: *Incidenti*, *Il signor Spartaco* e *Fuochi*) un'intensa attività di illustratore per la rivista di moda "Vanity" oltre alla realizzazione di immagini per manifesti e numerose campagne pubblicitarie.

• MAUS

Salutata come un capolavoro non soltanto dalla stampa specializzata ma anche da prestigiosi quotidiani statunitensi come il "New York Times" e il "Washington Post", Maus è una storia autobiografica che racconta la Seconda guerra mondiale vista con gli occhi degli ebrei e i difficili rapporti tra un padre e un figlio. Creata nel 1980 da Art Spiegelman• e apparsa sul primo numero di "Raw"•, importante rivista internazionale di fumetti e grafica d'avanguardia, questa serie racconta infatti la storia di Vladek Spiegelman, un ebreo sopravvissuto al nazismo che ha trascorso lunghi anni vivendo con il terrore continuo dell'arresto e del tradimento prima di riuscire a mettersi in salvo con la moglie, e dei suoi rapporti col figlio, un autore di fumetti, che tra rapide visite e futili litigi cerca di trovare un non facile punto di incontro col padre e con la terribile vicenda da lui vissuta.
Muovendosi avanti e indietro dalla Polonia

degli anni Trenta alla New York dei giorni nostri, Spiegelman ha dato corpo e vigore agli avvenimenti, spogliandoli di ogni elemento di routine e raggiungendo la grandezza della tragedia con grande efficacia narrativa, tanto nei testi che nei disegni. In questa storia i nazisti sono gatti e gli ebrei topi, ma ai lettori basta un solo attimo per capire di essere di fronte a una storia che non ha nulla a che fare con Tom & Jerry• o con altre celebri coppie di gatti e topi del cinema d'animazione o dei fumetti.

Sopra:
Maus.

In alto:
Max Friedman, protagonista di lunghe storie di spionaggio ambientate negli anni Trenta.

• MAX FRIDMAN

Questo personaggio è il protagonista di lunghe storie di spionaggio ambientate negli anni immediatamente precedenti la Seconda guerra mondiale, piene d'atmosfera e di precisi riferimenti al periodo storico oltre che ricche di colpi di scena, di loschi figuri e di splendide fanciulle. Max Fridman non è un eroe tutto d'un pezzo, ma un uomo qualsiasi, con le sue sconfitte e con le sue vittorie, aiutate un po' dalla fortuna e dal caso ma determinate soprattutto dall'intelligenza e dalla tenace determinazione.
Creato da Vittorio Giardino• nel 1982, la serie è apparsa inizialmente su "Orient Express"•, per continuare poi le sue avventure sulle pagine di "Corto Maltese".

• MAX L'EXPLORATEUR

Creato nel 1955 dal belga Guy Herzog, piú noto con lo pseudonimo di Bara, Max è un ridicolo esploratore di mezz'età, con l'immancabile elmetto coloniale, protagonista di gag assurde e surreali. Distrattissimo e maldestro, naturalmente non ha nulla a che fare con gli esploratori veri e passa il tempo in giro per il mondo litigando con stregoni africani o con tassisti messicani, salvando sirene perdutesi sulla terra ferma o gareggiando con fachiri indiani su scalcagnati tappeti volanti. E ogni volta gliene capitano naturalmente di tutti i colori.
Oltre che su numerosi quotidiani un po' in tutta Europa, le strisce di questo personaggio sono apparse anche sulle pagine di "Spirou"• e in seguito su quelle di "Tintin"•.

• MAX UND MORITZ

Sempre pronti a combinarne di tutti i colori (anche se in genere le loro marachelle finiscono col ritorcersi contro di loro), i terribili monelli Max e Moritz non si tirano indietro di fronte a nulla, sia che si tratti di gettare in un ruscello mastro Böck o di riempire di insetti il tetto dello zio Fritz.
Creati nel 1865 dal tedesco Wilhelm Busch, questi bambini non sono ancora protagonisti di un vero e proprio fumetto, ma meritano di essere ricordati per avere anticipato numerosi personaggi, a incominciare dai *Katzenjammer Kids*•, i nostri Bibí e Bibò, ai quali ha dato vita, nel dicembre 1897, Rudolph Dirks•, nato nel 1877 a Heinde, in Germania, che certo conosceva molto bene Max und Moritz.

• MAZZUCCHELLI, DAVID

Nato nel 1960, lo statunitense di origine italiana David Mazzucchelli esordisce all'inizio degli anni Ottanta disegnando alcune storie per la Marvel, che gli affida per qualche tempo la realizzazione di Daredevil• su testi di sceneggiatori del calibro di Denny O'Neil e di Frank Miller•. Inizialmente influenzato da Gene Colan•, uno dei piú popolari disegnatori dell'eroe non vedente, Mazzucchelli elabora ben presto un proprio stile, molto apprezzato dai lettori. Tra le altre cose realizzate da questo giovane autore merita di essere ricordata la miniserie *Batman: Year One*, realizzata alla fine degli anni Ottanta su testi di Miller.

A sinistra:
Max l'explorateur, un personaggio assurdo e surreale.

Sopra:
Max e Moritz, i monelli creati nel 1865 dal tedesco Wilhelm Busch.

• MCCAY, WINSOR

Nato il 26 settembre 1869 a Spring Lake, nel Michigan, lo statunitense Winsor McCay inizia a disegnare cartelloni pubblicitari e manifesti mentre ancora frequenta una scuola d'arte a Chicago. Nel 1897 incomincia a collaborare anche ai quotidiani, ma crea il suo primo fumetto, *Tales of the Jungle Imps*, soltanto nel 1903. Alla fine di quell'anno si trasferisce a New York per lavorare al "New York Herald", dando vita a numerosi fumetti. Tra questi *Dreams of a Rarebit Fiend*, con lo pseudonimo di Silas, incentrato sugli incubi di un divoratore di crostini al formaggio, Little Sammy Sneeze, un bambino dagli sternuti catastrofici, e Little Nemo•, il suo capolavoro.
Considerato anche uno dei padri del disegno animato statunitense, Winsor McCay ha realizzato alcuni cortometraggi con Little Nemo, un documentario di oltre 25.000 disegni sull'affondamento del Lusitania, e il popolarissimo *Gertie, the Trained Dinosaur*, con un dinosauro che sembrava ubbidire a tutti i suoi ordini dato che egli aveva evidentemente disegnato i vari movimenti dell'animale preordinandoli secondo il susseguirsi dei suoi comandi "dal vivo". Winsor McCay è morto nel 1934.

• MCMANUS, GEORGE

Nato il 23 gennaio 1884 a St. Louis, lo statunitense George McManus inizia giovanissimo a lavorare per il "St. Louis Republic" come disegnatore e redattore di moda e all'inizio del secolo pubblica la sua prima striscia, Alma and Oliver. Nel 1904 si trasferisce a New York e sul "New York World" dà vita a numerose serie come Panhandle Pete, *Nibsy the Newsboy in Funny Fairyland*, una specie di Little Nemo•, e *The Newlyweds*, due sposini ossessionati da un figlioletto capricciosissimo. Nel 1912 McManus passa al "New York American", portandosi dietro *The Newlyweds* e creando numerose altre serie come *Rosie's Beau*, un fumetto umoristico per ragazze, *The Whole Blooming Family* e *Bringing Up Father*•, i nostri Arcibaldo e Petronilla, il suo capolavoro, che lo avrebbe impegnato fino alla morte, avvenuta il 22 ottobre 1954.

• MECKI

Il riccio Mecki, assai popolare in Germania, è stato creato nel 1937 dai fratelli Ferdinand ed Hermann Diehl quale protagonista di una serie di cortometraggi con pupazzi animati; nel 1951 diventa marchio editoriale e mascotte del settimanale "Hör Zu" oltre che protagonista di una lunga serie di storie, senza nuvolette e con lunghe didascalie, realizzate da Reinhold Escher con uno stile che ricorda un po' quello di Lyonel Feininger•.
Intelligente e simpatico, Mecki, sposato e con figli, è protagonista tanto di storie familiari quanto di vere e proprie avventure in giro per il mondo insieme al pinguino Charly e al bradipo Schrat. Interrottesi alla fine del 1972, quando il nuovo direttore di "Hör Zu" ha deciso di sostituire questo personaggio con una nuova mascotte, le avventure del riccio Mecki sono riprese, a grande richiesta, nell'ottobre dell'anno successivo.

• EL MERCENARIO

Ambientata in un fantastico mondo senza tempo, dove scienza e magia convivono, e imperniata su un coraggioso guerriero che di volta in volta lavora per il miglior offerente e si sposta tra favolose città e impervie montagne su una specie di drago volante con ali da pterodattilo e muso da tartaruga, questa serie è realizzata con tecniche pittoriche su splendide tavole a olio di grande formato e lo stesso Moebius• ne ha parlato come del « piú bel fumetto di tutti i tempi ».
El Mercenario è opera dello spagnolo Vicente Segrelles, noto pittore e copertinista, che, grazie a un contratto con un'importante agenzia di Barcellona, ha potuto lavorare senza rigide scadenze impiegando le sue abituali tecniche artistiche. Anche se il racconto appare un po' sacrificato alla bellezza delle immagini, questa serie, iniziata nel 1980, continua tuttora con immutato successo ed è pubblicata contemporaneamente in una dozzina di paesi.

★ "MÉTAL HURLANT"

Nata alla fine del 1974 come trimestrale e ben presto diventata mensile, "Métal Hurlant" ha puntato sin dall'inizio sul fantastico e sulla fantascienza, spesso con un realismo e una violenza allora ancora sconosciute nel mondo dei fumetti. Fondata dai disegnatori Philippe Druillet• e Jean Giraud• (alias Gir, alias Moebius), dallo sceneggiatore e critico Jean-Pierre Dionnet e dal poeta-amministratore Bernard Farkas, questa rivista lasciava gli autori - tra i quali possiamo ricordare almeno Moebius, Druillet, Gillon•, Pichard•, Tardi• e gli statunitensi Vaughn Bodé• e Richard Corben• - completamente liberi nella realizzazione delle loro storie.
I fumetti apparsi su questa rivista, che ha cessato le pubblicazioni nell'estate del 1987, sono state edite in Italia prima su "Alterlinus" e "Alteralter" e poi su una testata dallo stesso nome, mentre negli Stati Uniti sono apparse sin dal 1977 sul mensile "Heavy Metal", diventato trimestrale all'inizio del 1986, accanto a storie realizzate appositamente da autori locali del calibro di Al Williamson•, Berni Wrightson•, Mike Kaluta, Tom Sutton e Howard Chaykin•.

■ MÉXICO

Il fumetto messicano, praticamente sconosciuto nel resto del mondo, nasce nel 1897, quando il settimanale "Comico" pubblica

A sinistra: autocaricatura di George McManus, con Arcibaldo e Petronilla.

brevi storie mute firmate J.P.H., Olvera e Alcalde; ma il primo personaggio fisso, Ranilla, sarà realizzato soltanto nel 1903 da Juan Bautista Urrutia per la campagna pubblicitaria di una fabbrica di sigari. Negli anni Dieci quotidiani e riviste incominciano a pubblicare saltuariamente fumetti statunitensi e solo nel 1921 Fernandez Benedicto e il disegnatore Salvador Pruneda danno vita sul quotidiano "Heraldo de México" a Don Catarino, la prima serie messicana di un certo successo. Quattro anni dopo il quotidiano "El Universal" bandisce un concorso per un nuovo fumetto al quale partecipano numerosi autori che diverranno famosi (come Jesus Acosta Cabrera, creatore del vagabondo Chupamirto• e Alfredo Valdez) e che sarà vinto da Hugo Tilghman con *Mamerto y sus conocencias*, direttamente ispirato al *Bringing Up Father*• di George McManus• (i nostri Arcibaldo e Petronilla).

Negli anni Trenta e Quaranta nascono diverse riviste (da "Macaco" a "Paquito", da "Cartones" a "Paquín") che pubblicano anche i grandi eroi statunitensi e sulle quali esordiscono autori come Ramon Valdiosera, che fonderà l'agenzia Artistas Unidos; Gabriel Vargas, creatore della *Familia Burrón*•; German Butze, che darà vita a *Supersabios*, una serie umoristica che durerà oltre vent'anni; Guillermo Marín, autore nel 1941 di *Cumbres de ensueño*, il primo fumetto romantico messicano; e infine il prolifico José G. Cruz, che nel 1952 fonda una propria casa editrice. Tra gli eroi piú popolari degli anni Quaranta merita di essere ricordato almeno Don Proverbio di Carlos del Paso e Antonio Gutiérrez.

A metà degli anni Cinquanta una decina di autori dà vita alla Sociedad Mexicana de Dibujantes, che istituisce un premio al miglior disegnatore dell'anno e nel 1971 organizza il primo Salon de la Historieta Mexicana a Città del Messico. Nel 1959 Martin de Lucenari e il disegnatore Angel José Mora creano Chanoc•, un eroe ecologico ante litteram che è stato anche protagonista di diversi film. Alcuni dei personaggi piú popolari degli anni Sessanta sono Kaliman di Rafael Cutberto Navarro e Leopoldo Zea Sallas, Fantomas• e *Los Agachados*• di Rius•, pseudonimo di Eduardo del Rio.

Negli anni Settanta tendono a sparire le pubblicazioni per ragazzi (anche se non mancano collane dedicate alle vite dei santi e dei grandi della storia a fumetti) e si moltiplicano quelle che puntano sulla violenza e sul sesso, che raggiungono spesso tirature di tutto rispetto. Nelle edicole sono presenti oltre cinquecento testate che pubblicano prevalentemente autori nazionali e hanno una tiratura che varia tra le 40.000 e le 500.000 copie. Gli anni Ottanta sono invece caratterizzati dalla scoperta del fumetto come valido mezzo di comunicazione di massa da parte delle istituzioni ufficiali. Viene pubblicata un'ampia storia del Messico a fumetti e al Museo d'arte Rufino Tamayo viene allestita una mostra retrospettiva della produzione nazionale, mentre il premio di giornalismo è attribuito nel 1983 a Gabriel Vargas, autore della *Familia Burrón*, e l'anno successivo al caricaturista Alfonso Ontiveros.

• MÉZIÈRES, JEAN-CLAUDE

Nato il 23 settembre 1938 a Parigi, Jean-Claude Mézières pubblica a diciannove anni il suo primo fumetto, un western, su "Fripounet". Dopo il servizio militare collabora come illustratore alla casa editrice Hachette e in seguito lavora per tre anni in un'agenzia di pubblicità. Nel 1965 realizza un vecchio sogno e parte per gli Stati Uniti, dove si tratterrà un anno e mezzo. A Salt Lake City incontra un vecchio amico d'infanzia, Pierre Christin, che fa l'insegnante di francese. Insieme realizzano *Le Rhum du Punch*, una storia breve che sarà pubblicata su "Pilote"• nel maggio 1966. L'anno successivo, tornato in Francia, Mézières disegna *L'extraordinaire et troublante aventure de Monsieur Auguste Faust*, su testi di Fred•, e, alla fine del 1967, crea, insieme a Pierre Christin, il suo personaggio piú famoso, Valerian•, che lo impegnerà fino ai nostri giorni tranne alcuni racconti pubblicati su "Métal Hurlant"• negli anni Ottanta e la serie Lady Polaris, iniziata nel 1987.

• MICHEL

Incentrata sulle piccole disavventure quotidiane di una coppia formata dal signor Average e da sua moglie, questa serie, realizzata da Franz Roscher e pubblicata su "TZ", un quotidiano di Monaco, punta sin dall'inizio soprattutto sull'attualità politica, commentando sia gli avvenimenti nazionali che quelli internazionali. Pur essendo durata poco piú di un anno, dal 18 settembre 1968 all'8 dicembre 1969, merita di essere ricordata come uno dei rari esempi di striscia quotidiana tedesca.

▪ MICHELUZZI, ATTILIO

Nato l'11 agosto 1930 a Umago, in Istria, Attilio Micheluzzi si laurea in architettura ed esercita a lungo la professione in vari paesi africani. Rientrato in Italia all'inizio degli anni Settanta, debutta nel 1972 sul "Corriere dei Piccoli"•, firmandosi con lo pseudonimo di Igor Arzbajeff. Autore assai prolifico, recupera ben presto il tempo "perduto" dando vita a numerosi personaggi.

In alto:
l'affascinante Kaliman.
© Angeles

Sopra, a sinistra:
Chupamirto di Jesus Acosta Cabrera.

A destra:
Attilio Micheluzzi ritrattosi in una storia di Petra Chérie.

Tra questi vorremmo ricordare almeno il giornalista Johnny Focus, l'affascinante Petra Chérie•, l'avventuriero Marcel Labrume e il fantastico Roy Mann•, quest'ultimo su testi di Tiziano Sclavi•. Attilio Micheluzzi è morto il 20 settembre 1990.

♦ MICHEL VAILLANT

L'intrepido pilota di Formula 1 Michel Vaillant ha i motori nel sangue: il padre è proprietario di un'azienda automobilistica, la Vaillante (e nel 1939 ha progettato la sua prima vettura sport per la "24 ore" di Le Mans), mentre il fratello ha lasciato le corse dopo il matrimonio per occuparsi della direzione tecnica dell'azienda di famiglia. Anche se di tanto in tanto le trame si tingono di rosa o di giallo, puntando su qualche vicenda sentimentale o su qualche complesso mistero collaterale, nella vita di Michel Vaillant le corse sono sempre al primo posto, tanto che le storie sembrano cronache realistiche di gare realmente avvenute piuttosto che racconti immaginari.
Le ragioni del successo di questa serie, creata nel 1957 da Jean Graton, che ha sempre amato il mondo delle corse, vanno infatti ricercate soprattutto nell'estrema cura dedicata alla realizzazione delle auto usate dai vari piloti e nel realismo dei circuiti internazionali. Senza dimenticare che gli eroi gareggiano spesso fianco a fianco con i grandi nomi della Formula 1. Secondo una famosa "leggenda", sembra che Jean Graton, incontrando Jacky Ickx, gli abbia detto che gli sarebbe piaciuto metterlo in una storia, ma che Michel Vaillant doveva vincere e che Ickx abbia risposto: «Secondo, dietro Michel, mi sta bene!». E così è stato nell'avventura *Brivido a Monza*.
Nella seconda metà degli anni Sessanta la televisione francese ha realizzato 13 telefilm di 26 minuti, trasmessi anche in Italia. Il ruolo di Michel Vaillant era stato affidato a un vero pilota: Henry Grandsire, allora campione di Francia di Formula 3. Alla fine degli anni Ottanta si è parlato anche di un lungometraggio, ma poi non se ne è fatto nulla. Peccato, perché nei panni del protagonista avrebbe dovuto esserci addirittura il grande Alain Prost!

♦ MICKEY FINN

Michael Aloysius Finn, più noto come Mickey Finn, è forte e robusto quanto ingenuo e sempliciotto; fa il poliziotto di quartiere, ma ben presto gli intrecci polizieschi lasciano il posto a storie umoristicamente melodrammatiche e la componente caricaturale si accentua, tanto nei protagonisti fissi - la madre vedova, lo zio Phil, Kitty Kelly, la sua ragazza, e il sergente Halligan, il suo diretto superiore - quanto in quelli saltuari. Tra questi ultimi, molti sono i personaggi dello sport dato che l'autore, Frank E. Leonard, prima di creare questa serie nel 1936, aveva disegnato per più di dieci anni vignette e fumetti per le pagine sportive del "New York Sun". Alla morte di Leonard, nel 1970, questa serie è stata continuata da Morris Weiss.

♦ MICKEY MOUSE

Creato da Walt Disney• e da Ub Iwerks•, Mickey Mouse, il nostro Topolino, debutta sullo schermo il 18 novembre 1928 al Colony Theater di New York, nel cortometraggio *Steamboat Willie*, riscuotendo un grande successo grazie alle trovate visive e sonore, perfettamente fuse tra loro tanto da dare l'impressione che l'immagine fosse sincronizzata al suono e non viceversa.

In pochi mesi questo personaggio diventa un idolo del pubblico statunitense e nel gennaio 1930 esordisce nei fumetti. Inizialmente, tutto o quasi è affidato all'azione e ogni striscia culmina in una battuta o in uno spiritoso colpo di scena. Ma la seconda storia è già un'autentica avventura a sfondo giallo. Così come prettamente avventurose saranno le storie che seguiranno. Infatti, pur senza rinunciare quasi mai alle battute o alle situazioni umoristiche, Floyd Gottfredson• e i suoi collaboratori non avevano certo sottovalutato l'accoglienza che i personaggi avventurosi avevano ottenuto proprio in quegli anni nei gusti del pubblico e diedero vita a una lunga serie di storie ormai classiche, con un intreccio spesso assai complesso.
Coraggioso, attivissimo e intraprendente, Topolino lotta contro i gangster e contro pazzoidi che vogliono dominare il mondo, frequenta gli ambienti sportivi, partecipa alla caccia alla balena e si spinge in Africa o nel West selvaggio. Allo spirito avventuroso unisce la necessità di guadagnarsi da vivere dedicandosi ai più svariati mestieri: e così, con la stessa disinvoltura, fa il detective o il giornalista, l'apprendista idraulico o il ragazzo d'albergo.
Alla fine del 1932 la popolarità raggiunta in Italia dai disegni animati di Topolino era tale che l'editore fiorentino Nerbini, probabilmente senza sapere che esisteva già una produzione a fumetti (anche se le strisce originali erano state pubblicate nel marzo del

In alto:
il pilota di Formula 1 Michel Vaillant.

A destra:
Topolino alle prese con Macchia Nera e, in alto a destra, nella versione di Romano Scarpa.

1930 dall'"Illustrazione del Popolo") e che il personaggio era protetto da copyright, pubblica il settimanale "Topolino"•, che sarebbe passato alla Mondadori col numero 137 dell'11 agosto 1935. Dal 478 del 10 febbraio 1942 Federico Pedrocchi• e Pier Lorenzo De Vita• realizzano Tuffolino, un ragazzo in carne e ossa che per qualche tempo sostituirà Mickey Mouse, proibito dal fascismo dopo l'entrata in guerra degli Stati Uniti, mentre all'inizio degli anni Cinquanta la Mondadori, che già nel 1937 aveva realizzato delle storie di Donald Duck•, il nostro Paperino, ottiene l'autorizzazione a utilizzare i personaggi disneyani in avventure scritte e disegnate da autori italiani, oggi giustamente considerati tra i migliori del mondo. Tra questi vorremmo ricordare almeno Luciano Bottaro•, Giovan Battista Carpi•, Romano Scarpa•, Marco Rota•, Giorgio Cavazzano• e Massimo De Vita• e gli sceneggiatori Guido Martina•, Carlo Chendi, Giorgio Pezzin e Bruno Concina.
Dal luglio 1988 le storie di Topolino e degli altri eroi disneyani sono edite direttamente dalla Walt Disney Company Italia.

• MIELE
Apparsa per la prima volta nell'avventura *Il profumo dell'invisibile*, pubblicata nel 1986 sulle pagine di "Totem", la deliziosa e maliziosa Miele è una delle piú affascinanti eroine create da Milo Manara•, un vero maestro del fumetto erotico. In questa storia è alle prese addirittura con un uomo invisibile - un insegnante di fisica innamorato di una famosa ballerina, il quale ha scoperto una specie di pomata che non riflette la luce in modo normale - e l'insolita situazione offre naturalmente all'autore numerose occasioni per esibire generosamente il corpo della provocante e disinibita protagonista, cacciandola in diverse situazioni non poco imbarazzanti e spesso di alto contenuto erotico.

• MIGHTY MOUSE
Spiritosa parodia di Superman• - come lui è invulnerabile, in grado di volare a incredibili velocità, dotato di forza straordinaria, vista a raggi X e cosí via - questo personaggio esordisce nel 1942 nel cortometraggio a disegni animati *The Mouse of Tomorrow*, firmato da Paul Terry. Nato probabilmente da un'idea di Isidore Klein e animato tra gli altri da John Foster, questo personaggio diventa ben presto assai popolare tra i piccoli spettatori per il contrasto fra le modeste dimensioni e l'immensa forza.
Dal 1945 Mighty Mouse è anche protagonista di una lunga serie di fumetti realizzati da autori anonimi degli Studios di Paul Terry, pubblicati inizialmente dalla Timely, la futura Marvel, e in seguito dalla Gold Key, su "Terry-Toons Comics" e altre testate.

• THE MIGHTY THOR
Vedi Thor

• MIKE MACKE
Questo personaggio è uno sciocco investigatore privato sempre in compagnia di un buffo cane che indossa un costume alla Batman e si dimostra piú in gamba di lui. Mike non ne combina mai una giusta anche se poi finisce per risolvere, in un modo o nell'altro (quasi sempre con il determinante contributo del cane, ma non lo ammetterebbe mai), le inverosimili indagini che gli vengono di volta in volta affidate. Apparso saltuariamente in un'altra serie umoristica creata all'inizio degli anni Settanta dal tedesco Volker Ernsting sulle pagine di "Hör Zu", un settimanale di programmi radiofonici e televisivi, Mike Macke è in seguito diventato protagonista di una serie tutta sua.

• MIKE STEEL
Poliziotto australiano in servizio in una sperduta stazione, Mike Steel ha a che fare con loschi trafficanti, scienziati pazzi e invasori extraterrestri, che naturalmente di volta in volta sconfigge con l'aiuto di due colleghi, l'aborigeno Mopoke e l'affascinante Prudence Wary. Ambientate in un prossimo futuro, peraltro molto simile al nostro presente tranne qualche marchingegno scientifico, le storie di questa serie, iniziata nel 1961 sul quotidiano australiano "Sydney Morning Herald", non sono nulla di eccezionale, mentre sono molto interessanti i disegni di Larry Horak, che all'inizio del 1964 abbandonerà questo personaggio per occuparsi di James Bond•.

• MILAZZO, IVO
Nato il 20 giugno 1947 a Tortona, in provincia di Alessandria, Ivo Milazzo debutta nel mondo dei fumetti nel 1971 disegnando alcune storie di Tarzan• per il mercato francese. In seguito collabora con la rivista "Horror"•, con la casa editrice Universo e con l'Ediperiodici, disegnando anche due storie di Diabolik• e le matite di quattro storie disneyane. Nella seconda metà degli anni Settanta, sempre in tandem con lo sceneggiatore Giancarlo Berardi, disegna Tiki per "Il Giornalino"•, alcuni episodi di *Welcome to Springville*• per "Lanciostory"• e dà vita a Ken Parker•, un personaggio ben diverso dai soliti eroi tutti d'un pezzo della maggior parte dei fumetti avventurosi. Merita infine di essere ricordato Marvin•, un ex attore del cinema muto che fa il detective privato nella Hollywood degli anni Trenta, creato nel 1983 sulle pagine di "Orient Express"• sempre su testi di Berardi.

• MILLER, FRANK
Nato nel 1957, lo statunitense Frank Miller esordisce nel 1978 disegnando alcuni comic

In alto:
copertina di un recente albo di Mighty Mouse.

A sinistra:
Mike Macke, uno sciocco investigatore privato insieme al suo buffo cane.

book per la Gold Key e per la DC Comics. In seguito passa alla Marvel, occupandosi prevalentemente del rilancio di Daredevil•, il supereroe cieco creato nel 1964 da Stan Lee• e da Wallace Wood•, più noto in Italia come Devil. All'inizio degli anni Ottanta dà vita alla bellissima e terribile Elektra• e realizza una miniserie su Wolverine•. Nel 1983 passa alla DC Comics, creando Ronin• e *The Dark Knight Returns*, una saga che segna il rilancio in grande stile di Batman•.
Frank Miller ha tra l'altro scritto importanti sceneggiature per David Mazzucchelli (*Batman Year One*), Bill Sienkiewicz• (*Elektra: Assassin*), Dave Gibbons• (*Give Me Liberty*) e Geof Darrow (*Hard Boiled)*.

• MILTON, FREDDY
Nato il 14 aprile 1948 a Viborg, nello Jutland (Danimarca), Freddy Milton esordisce nel 1972 disegnando insieme al fratello Ingo una serie poliziesca realistica, *Zenit*, pubblicata su un quotidiano locale. In seguito firma una parodia di Sherlock Holmes•, realizza numerose storie di Woody Woodpecker, il nostro Picchiarello, e crea Gnuff•, una simpatica serie incentrata su una famiglia di draghi antropomorfi che è stata pubblicata anche negli Stati Uniti su "Critters". Dalla seconda metà degli anni Settanta, pur continuando a occuparsi di Gnuff e a produrre illustrazioni per libri, poster e campagne pubblicitarie, Milton realizza, nello stile narrativo di Carl Barks•, splendide storie di Donald Duck•, il nostro Paperino, per l'editore olandese Oberon e per il gruppo danese Gutenberghus.

• MING FOO
Apparso in alcune storie di Little Annie Rooney•, l'orfanella creata nel 1929 da Brandon Walsh e dal disegnatore Ed Verdier, a partire dal 17 marzo 1935 questo simpatico avventuriero orientale diventa per alcuni anni protagonista di una serie di tavole domenicali, scritte dallo stesso Walsh e disegnate da Nicholas Afonsky, piene di incredibili avventure ai quattro angoli del mondo oltre che di continui colpi di scena.
Caratterizzato da una pazienza inesauribile oltre che dalla mania di citare continuamente proverbi e massime orientali, Ming Foo gira il mondo a bordo della "Rondine dei mari", un veliero piuttosto male in arnese, in compagnia del capitano, e di un tipico ragazzo americano, Joey Robins, figlio della famiglia che qualche anno prima aveva adottato Annie.

• MINUTE MOVIES
Questa serie, creata nel 1921 dallo statunitense Ed Wheelan, usciva al ritmo di due strisce al giorno e prendeva in giro i maggiori film dell'epoca offrendo di volta in volta garbate parodie di storie d'amore e di avventure, di melodrammi e di western. Molto originale e davvero irripetibile, *Minute Movies* era piena di roboanti didascalie e di simpatici ammiccamenti ai lettori oltre che di personaggi volutamente molto stereotipati che non era raro rivedere di volta in volta nelle varie storie in ruoli adatti alle loro caratteristiche.

• MIRACLE JONES
Piccolo di statura, bruttino, grandi occhiali da miope, timido e impacciato, Jasper P. Jones è un perdente nato. Ma un giorno gli capita di rompere inavvertitamente un flacone dal quale esce la strega Hazel, una splendida vamp, che si innamora di lui al primo sguardo. La sua vita cambia completamente e ora non indietreggia dinanzi a nulla, anche se forse è soltanto un sogno, dal quale si risveglia periodicamente, insicuro e insignificante come sempre.
Creato nel 1948 da Burne Hogarth•, uno dei più famosi disegnatori di Tarzan•, questo simpatico personaggio è durato poco più di un anno, non avendo suscitato il minimo interesse nel grande pubblico.

• MISS LACE
Bruna e affascinante pin-up a metà strada tra Rita Hayworth e Betty Grable, Miss Lace è protagonista di *Male Call*, richiamo maschile, una serie di strisce autoconclusive un po' piccanti, ma sempre tenute nei limiti del lecito, realizzate dalla fine del 1942 al 3 marzo del 1946 da Milton Caniff•, l'autore di *Terry and the Pirates*•, per i giornali delle forze armate statunitensi. Molti abbracci e molti baci appassionati, una certa civetteria e qualche sequenza vagamente sexy sono gli ingredienti principali di questa serie dove non succede mai nulla di irreparabile né di sconveniente. Anche perché in fondo lei è una brava ragazza e la morale è sempre salva.
In queste strisce, naturalmente, non compare mai la vera guerra. Una simile scelta sarebbe infatti stata del tutto fuori posto, visto che i lettori dei giornali militari sapevano fin troppo bene cosa fosse la guerra e non c'era certo nessuna ragione perché Caniff e gli altri autori di fumetti pubblicati su questi giornali gliela ricordassero.

• MISS PEACH
Creata nel 1957 da Mell Lazarus, Miss Peach è una giovane e rassegnata insegnante della Kelly School che cerca di tener testa a un gruppo di giovanissimi allievi petulanti e saputelli, i veri protagonisti della serie. Per la dispotica e prevaricante Marcia Mason, il suo giovane boy-friend Ira, il cinico Freddy, il goffo e sognatore Arthur, per la vanesia e un po' civetta Francine e per tutti gli altri,

In alto:
autocaricatura di Freddy Milton.

Sopra:
il saggio Ming Foo.

A destra:
Miss Lace, bruna e affascinante pin-up.

ogni occasione è infatti buona per interrompere le lezioni con questioni irrilevanti e osservazioni impertinenti, per chiacchierare durante i compiti in classe e mettere in imbarazzo i loro insegnanti o il preside.

• MISTERIX

Il giovane giornalista John Smith scopre casualmente la formula per imbrigliare l'energia nucleare in un minuscolo congegno nascosto nella cintura e si trasforma in Misterix, indossando una robusta tuta blu, che in seguito diventa rossa. Adesso molto forte e in grado di volare, oltre che dotato di un raggio che può stordire o uccidere i suoi avversari (anche se, trattandosi di un apparecchio artigianale, spesso si guasta nei momenti culminanti costringendolo a ricorrere più all'astuzia che alla forza), Misterix combatte contro vari avversari, tra i quali eccel-

Sopra:
Misterix, un supereroe tutto italiano.
© Edizioni Alpe

le Takos, un bandito tutto muscoli che in seguito si scoprirà essere suo fratello.
Creato nel 1946 da Max Massimino Garnier e dal disegnatore Paul Campani, questo personaggio è stato continuato in Argentina dallo stesso Campani e da altri autori, riscuotendo maggior fortuna che in Italia e diventando titolare di una propria testata.

• MISTER MAGOO

Brontolone e incredibilmente miope, anche se si ostina a non volersi mettere gli occhiali perché dice di non averne alcun bisogno, questo simpaticissimo personaggio ha fatto il suo esordio nel 1949 in un disegno animato, *Ragtime Bear*, realizzato da Stephen Bosustow per l'United Productions of America, una società creata qualche anno prima da tre ex dipendenti della Disney. Il successo di quel primo cortometraggio ha dato origine a un serial durato una decina d'anni, a un comic book e a una serie di tavole domenicali realizzate per i quotidiani a partire dal 1954. Testardo quanto incosciente, Mister Magoo si caccia sempre nei più incredibili guai, dai quali esce, senza essersi assolutamente mai accorto di nulla, grazie a un'incredibile fortuna che non lo abbandona mai e che lo rende praticamente invulnerabile.

In alto:
Il simpaticissimo e incredibilmente miope Mister Magoo.
© Chicago Tribune

• MISTER NO

L'ex pilota militare Jerry Drake, stanco degli orrori della guerra contro i giapponesi e del tutto incapace di adattarsi a una vita normale, lascia gli Stati Uniti per ritirarsi in Brasile. Qui, in una zona geografica ancora poco conosciuta oltre che misteriosa, che comprende la maggior parte del bacino del Rio delle Amazzoni, Mister No – così era stato soprannominato dai suoi commilitoni per la sua intolleranza alla disciplina e all'autorità – si guadagna da vivere accompagnando i turisti in giro per la giungla su un piccolo Piper che certo ha conosciuto momenti migliori. Nonostante dica di amare la vita tranquilla e spensierata, non si tira certo indietro quando si tratta di menare le mani e ha spesso a che fare con archeologi disonesti e criminali di ogni genere.
Creato nel 1974 da Guido Nolitta•, pseudonimo di Sergio Bonelli, autore anche di Zagor• oltre che editore di Tex•, di Martin Mystère•, di Dylan Dog•, di Nathan Never• e di molti altri eroi, questo avventuriero romantico e contraddittorio è stato realizzato graficamente da Gallieno Ferri e poi continuato da Roberto Diso e da altri disegnatori, tra i quali bisogna ricordare almeno Franco Bignotti e Fabio Civitelli.

A sinistra:
copertina di un'avventura di Mister No.

• MODESTY BLAISE

Concepita inizialmente come una replica al femminile del famoso James Bond, Modesty Blaise è un'avventuriera dal burrascoso passato che ha saputo redimersi, mettendosi a riposo assieme al fedele Willie Garvin, ed è diventata uno dei migliori agenti "fuori ruolo" del servizio segreto britannico.
Creata nel 1963 da Peter O'Donnell e dal disegnatore Jim Holdaway•, questa eroina ha conosciuto subito un notevole successo. Sulla scia dell'ottima accoglienza riservata alla serie, Peter O'Donnell ha scritto, a partire dal 1965, anche alcuni romanzi, editi in Italia da Garzanti e da Mondadori, mentre nel 1966 Modesty Blaise e Willie Garvin sono arrivati sullo schermo in un lungometraggio sofisticato e stravagante diretto da Joseph Losey e interpretato da Monica Vitti e Terence Stamp.
Alla morte del disegnatore, avvenuta nel febbraio del 1970, la serie è stata continuata, a partire dalla striscia 2099, dallo spagnolo Enrique Badia Romero.

• MOEBIUS

Vedi Giraud, Jean

• MOLINO, WALTER

Nato il 5 novembre 1915 a Reggio Emilia, Walter Molino dimostra sin da ragazzo una notevole predisposizione per il disegno e debutta nel 1935 come illustratore su "Il Monello"•, "L'Intrepido"• e "Il Popolo d'Italia". L'anno successivo collabora al settimanale umoristico "Bertoldo" e nel 1938 approda ai fumetti disegnando, su testi di Fe-

derico Pedrocchi•, *Virus•, il mago della Foresta Nera.* In seguito, sempre su testi di Pedrocchi, dà vita a Capitan l'Audace e continua il Kit Carson• creato nel 1937 da Rino Albertarelli•. Dal 1941 si dedica esclusivamente all'illustrazione - realizzando per quasi trent'anni le celebri copertine della "Domenica del Corriere" - con l'eccezione di alcune storie sentimentali, disegnate nella seconda metà degli anni Quaranta per "Grand Hotel", che avrebbero di fatto aperto la strada al fotoromanzo.

◆ MOMMA

Acida, mordace e sarcastica, vedova con tre figli ormai grandi che vivono fuori casa - il tranquillo quarantenne Thomas, sposato con la dolce Tina, il pigro e scioperato ven-

tiduenne Francis e la vanesia diciannovenne Marylù, che lavora come segretaria passando da un impiego all'altro e da un fidanzato all'altro - Momma è una mamma davvero terribile che tenta di mantenere il controllo sui figli, riuscendoci perfettamente tanto nelle grandi quanto nelle piccole cose.
Quintessenza del matriarcato statunitense (sembra che il primo spunto per questo personaggio sia venuto all'autore dall'attenta osservazione della propria madre!), Momma è stata creata nel 1970 dallo statunitense Mell Lazarus, che già aveva al suo attivo, dal 1957, un'altra popolare serie, Miss Peach•, dedicata a una dolce e candida

maestrina perennemente alle prese con una scolaresca di bambini terribili.

★ "IL MONELLO"

Diretto da Luciana Peverelli, che in seguito sarebbe diventata famosa autrice di romanzi rosa, e incentrato soprattutto sulle monellerie del giovanissimo Jackie Cooper - che ricorda non poco il Jackie Coogan che aveva recitato accanto a Charlie Chaplin nel film *Il monello* - questo settimanale esce nel 1933 e fino al numero 291 è un giornalino di sole sei pagine. In seguito passa a otto pagine e cessa le pubblicazioni nel settembre del 1939, quando tutti gli sforzi della casa editrice Universo si concentrano sull'"Intrepido"•, per riprenderle nel dopoguerra, proponendo sulle sue pagine numerosi popolari personaggi, da Pedrito el Drito• a Piccola Eva, da Cristal a Rahan•, da Rocky Rider a Ghibli. In seguito subisce numerose trasformazioni e dall'inizio degli anni Settanta dedica ampio spazio ad articoli sul mondo dello spettacolo. All'inizio del 1990 si trasforma in "Il Monello Okay!", riducendo ulteriormente lo spazio dedicato ai fumetti, cessando le pubblicazioni nell'ottobre di quello stesso anno.

◆ MONICA

Simpatica, piena di energie e di iniziative, Monica è brava a scuola, sempre disponibile ad aiutare la mamma e a fare del bene, ma è anche un vero e proprio maschiaccio a capo della banda del suo quartiere senza che a nessuno dei suoi amichetti venga neppure in mente di contestare i suoi ordini. Creata nel 1965 da Mauricio de Souza•, uno dei più prolifici autori brasiliani, che si è ispirato a una delle sue figlie, Monica è ancora sconosciuta in Europa ma è molto famosa in tutta l'America latina, dove le sue avventure sono pubblicate su numerose testate.

◆ MONTANA, BOB

Nato il 23 ottobre 1920 a Stockton, in California, lo statunitense Bob Montana esordisce nel mondo dei fumetti nel 1940, come assistente di Bob Wood, disegnando storie per "Target Comics", e l'anno successivo passa alla JL, occupandosi di supereroi fino al 1945. Alla fine del 1941 aveva dato vita al rosso e lentigginoso Archie•, un tipico adolescente americano, che in seguito gli darà fama e ricchezza trasformandosi in un vero e proprio fenomeno editoriale con decine di comic book dedicati alle sue avventure.
Coadiuvato da numerosi autori nella realizzazione delle storie di Archie e dei suoi amici, dal 1947 Montana si occupa delle strisce quotidiane e delle tavole domenicali del suo popolarissimo personaggio. E' morto il 4 gennaio 1975 per attacco cardiaco.

◆ MOOMIN

Popolarissimo in tutta l'Europa settentrionale e a lungo pubblicato in Italia sulle pagine di "Linus"•, questo personaggio, vagamente simile a un ippopotamo, è un giovane timido e sereno, dallo sguardo limpido e dal cuore sensibile. Per molto tempo convinto di essere orfano (dato che i suoi genitori l'avevano sbadatamente perduto), Moomin riabbraccia in seguito la propria famiglia e le storie si arrichiscono di nuove situazioni godibilissime. Il padre, tanto per fare un solo esempio, ha infatti un carattere completamente diverso da quello tranquillo e pacato del figlio: sogna l'avventura e finisce sempre col cacciarsi in qualche guaio.
Creato nel 1939 dalla scrittrice e disegnatrice finlandese Tove Jansson• come protagonista di un libro per ragazzi pubblicato soltanto nel 1945, dal 1954 questo trasognato personaggio è stato realizzato a fumetti dalla stessa autrice per conto dell'Associated Newspapers, un'importante agenzia inglese. Dal 1957 la responsabilità della serie è passata al fratello dell'autrice, Lars Jansson,

Sopra:
Momma, una mamma davvero terribile.

In alto, a destra:
Modesty Blaise, un'avventuriera dal burrascoso passato.

A sinistra:
il poetico Moomin insieme alla dolce Adipella.

che l'ha continuata con immutata poesia anche se, con il passare degli anni, l'iniziale e quasi fisso ambiente rurale delle storie - Moomin e i suoi genitori vivono in un mondo incantevole a Moominvalley, nella Moominland - ha ceduto il posto ad altri scenari quali una spiaggia alla moda o l'ambiente del cinema, e col progredire della saga la striscia si è popolata di nuovi personaggi, tra i quali bisogna almeno ricordare la dolce Snorkföken (Adipella, nella versione italiana), del tutto identica a Moomin e di cui lui si innamora alla prima occhiata.

• MOON MULLINS

Dopo un curioso esordio prettamente sportivo, con Moon Mullins che fa di tutto perché il pugile Jack Dempsey, che si sta preparando per un importante incontro, si alleni con un suo grosso e non molto intelligente amico, questa serie punta in seguito sul circo e sulla vita di quartiere, arricchendosi via via di nuovi personaggi - dall'affascinante e misteriosa Little Egypt alla dolce Emmy Schmaltz, dal grosso e baffuto Lord Plushbottom al terribile Kayo, fratello minore del protagonista - mentre Moon Mullins, pur di rimediare due pasti al giorno, passa da un lavoro all'altro.
Ricca di battute e di situazioni paradossali, questa serie è stata creata nel 1923 dallo statunitense Frank Willard, che l'ha continuata sino alla sua morte, avvenuta all'inizio del 1958. In seguito è stata affidata a Fred Johnson, che ha modernizzato non poco personaggi e situazioni.

• MOORE, ALAN

Nato una trentina d'anni fa a Northampton, l'inglese Alan Moore esordisce su "Sounds", una rivista di musica rock, con una serie di strisce autoconclusive, e poco dopo inizia anche a collaborare al "Northants Post" con l'umoristico *Maxwell the Magic Cat*. Ben presto si rende conto di non essere un granché come disegnatore e decide di puntare sulle sceneggiature. All'inizio degli anni Ottanta inizia a collaborare a "2000 A.D." e a "Warrior", realizzando numerose storie autoconclusive, qualche episodio di Marvelman• e di Captain Britain• e *V for Vendetta*, un'interessante serie disegnata da

Alan Lloyd (ambientata in una Gran Bretagna alla *1984*, dominata da una dittatura fascista che ha preso il potere dopo una guerra nucleare tra Usa e Urss che ha devastato l'intero pianeta) che lo ha fatto conoscere a livello internazionale. Tanto che la DC Comics gli affida Swamp Thing•.
Tra le cose realizzate in seguito dobbiamo ricordare almeno una *graphic novel* con Batman• e il Joker, *The Killing Joker*, disegnata da Brian Bolland, e la serie *Watchmen*• disegnata da Dave Gibbons•.

• MOOSE

Creato nel 1965 dallo statunitense Bob Weber e psicologicamente molto simile all'inglese Andy Capp•, Moose è un autentico fannullone che ama trascorrere il proprio tempo bevendo birra e pisolando sul divano. Apparentemente è sempre alla ricerca di un lavoro (una volta si è addirittura dimesso subito dopo essere stato assunto, perché quel lavoro non gli interessava assolutamente ma voleva dimostrare a sua moglie che era capace di ottenerlo se solo avesse voluto!), ma poi riesce sempre a trovare la frase giusta per non farsi assumere.

• MORRIS

Maurice De Bevère, questo il vero nome di Morris, è nato il primo dicembre 1923 a Courtrai, in Belgio, ed esordisce a vent'anni come inchiostratore in uno studio di disegni animati. Nel 1946 dà vita a Lucky Luke•, un personaggio che diverrà popolarissimo e che assorbirà tutte le sue energie. L'anno successivo si reca negli Stati Uniti insieme a Jijé• e a Franquin• per perfezionare la sua conoscenza del Far West. Ci resterà sei anni, conoscendo René Goscinny•, che in seguito diventerà il suo sceneggiatore. Alla morte di questi, Morris ha continuato le avventure del suo scanzonato cowboy avvalendosi della collaborazione di diversi giovani sceneggiatori.

• MORTADELO Y FILEMÓN

Il serioso Filemón e il suo folle assistente Mortadelo (capace di camuffarsi in un attimo nei modi più strani, da farfalla a lombrico, da sgabello a elefante, oltre che abilissimo nel provocare sempre nuovi contrattempi) sono stati creati nel 1958 dallo spagnolo Francisco Ibañez• sulle pagine del settimanale "Pulgarcito", e sono inizialmente una semplice coppia di investigatori. "Semplice" per modo di dire, dato che nelle loro storie, piene di situazioni pazzesche e imprevedibili, fa spesso capolino in modo decisamente massiccio l'assurdo e il surreale.
In seguito entrano a far parte della TIA (evidente assonanza con la CIA, anche se in spagnolo "tia" significa "zia", il che si presta evidentemente a non pochi equivoci), una sgangherata organizzazione di agenti segreti trasformata dai traduttori italiani in Supremo Corpo Adibito a Rimozione Spie Internazionali. Un nome fin troppo altisonante, anche se la sigla con cui l'organizzazione è comunemente indicata (S.C.A.R.S.I.), ben indica il valore dei suoi componenti e dei mezzi a loro disposizione.
Infatti, nonostante i due ce la mettano sempre davvero tutta nella risoluzione dei vari "casi" loro affidati, i mezzi "speciali" di cui possono disporre per le loro incredibili missioni sono in realtà del tutto normali se non addirittura al di sotto della media: un tram di linea, un'auto a pedali, un aereo che non vuol proprio saperne di alzarsi in volo, un vecchio pallone aerostatico e così via.

• MORT CINDER

Creato nel 1962 da Héctor G. Oesterheld• e dal disegnatore Alberto Breccia•, Mort Cin-

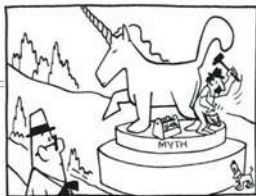
In alto:
Mortadelo e Filemón, due scalcagnati agenti segreti.

der è uno strano personaggio, nello stesso tempo sinistro e dolcissimo. Spesso morto e risorto, è stato testimone oculare di importanti avvenimenti storici, dalla battaglia delle Termopili alla Seconda guerra mondiale. L'ultima volta ha ripreso vita grazie all'aiuto del vecchio antiquario Ezra Wilson, figlio e nipote d'antiquari (nel quale Breccia ha ritratto se stesso), che lo ha accolto nel suo negozio e ascolta con vivo interesse i suoi incredibili racconti.

♦ MR. BREGER

Nato nell'agosto 1941 con il nome di Private Breger come protagonista di una serie di vignette umoristiche sulle piccole disavventure dei nuovi arruolati nelle forze armate, questo buffo soldato occhialuto (nel quale l'autore, lo statunitense Dave Breger, aveva spiritosamente ritratto se stesso) ottiene subito un tale successo da essere pubblicato anche su alcuni giornali dell'esercito statunitense con il nome di G.I. Joe, diventato ben presto proverbiale per indicare il soldato semplice.
Congedatosi alla fine della Seconda guerra mondiale, Breger è tornato definitivamente alla vita civile diventando, con il nome di Mr. Breger, protagonista di simpatiche storie imperniate sui problemi quotidiani di un uomo qualunque alle prese con la moglie Dorothy e con il figlio Harry oltre che con un capufficio antipatico e irritante. La serie è stata interrotta nel marzo 1970, in seguito alla morte del suo autore.

♦ MR. MUM

Creato nel 1958 dallo statunitense Irving Phillips, famoso soprattutto come commediografo e soggettista televisivo, Mr. Mum è un piccoletto di mezza età, calvo e occhialuto, che vive in uno strano mondo in cui tutto sembra davvero possibile, dai dischi volanti che fanno il pieno presso normali distributori di benzina ai maniscalchi che ferrano i cavalli dei monumenti equestri.
Ormai abituato a imbattersi nelle cose più incredibili, questo stralunato personaggio si limita a osservare, in assoluto silenzio, tutto ciò che accade intorno a sé. *The Strange World of Mr. Mum* è il titolo completo di questa simpatica serie che viene distribuita

dal Publishers Syndicate ed è disponibile tanto in vignette quanto in strisce quotidiane e tavole domenicali.

• MUÑOZ, JOSÉ

Nato nel 1943, l'argentino José Muñoz frequenta la Escuela Panamericana de Arte ed esordisce come assistente di Francisco Solano Lopez•, mettendosi in luce all'inizio degli anni Sessanta disegnando la serie poliziesca *Precinto 56* su testi di Eugenio Zappietro, che si firmava Ray Collins, e numerose storie senza personaggi fissi sulle pagine del settimanale "Misterix".
All'inizio degli anni Settanta si trasferisce in Spagna, dove incontra un altro argentino, lo sceneggiatore Carlos Sampayo, con il quale darà in seguito vita alle avventure di Alack Sinner•, un investigatore privato amaro e disincantato che un tempo faceva parte della polizia ufficiale. In seguito, oltre a continuare le avventure di Sinner, Muñoz ha tra l'altro creato, sempre su testi di Sampayo e con un disegno sempre più personale e grottesco, Sophie e la serie *Nel bar*.

♦ MUNRO

Richiamato sotto le armi a quattro anni per un'incredibile svista dell'amministrazione militare, Munro non viene congedato perché l'esercito non vuole ammettere il proprio errore. Solo dopo essere stato sottoposto a tutti i test psicoattitudinali di rito e aver

partecipato per qualche tempo all'addestramento, il piccolo viene finalmente riconosciuto per quello che è e rispedito a casa. Ma ormai non è più un vero bambino e rifiuta l'orsacchiotto di pezza e la compagnia dei suoi vecchi amichetti.
Da questa breve e paradossale storia antimilitarista, scritta e disegnata dallo statunitense Jules Feiffer• nel 1959, l'anno successivo l'autore e Gene Deitch hanno tratto un cortometraggio a disegni animati che ha ottenuto un premio Oscar.

• MURPHY, JOHN CULLEN

Nato il 3 maggio 1919 a New York, John Cullen Murphy esordisce nel 1936 realizzando alcuni fumetti sportivi per pubblicizzare il Madison Square Garden. In seguito collabora a numerose riviste come illustratore, vignettista e copertinista, senza mai trascurare i temi sportivi. Tanto che quando Elliot Caplin penserà a un fumetto sul mondo della boxe, Big Ben Bolt•, lo contatterà per la realizzazione grafica. Nel 1971 Murphy diventa assistente di Harold Foster• per i disegni di Prince Valiant• e dall'anno successivo se ne occupa completamente.

♦ MUTT AND JEFF

L'allampanato Mutt, un accanito scommettitore alle corse dei cavalli, esordisce sul "San Francisco Chronicle" il 15 novembre 1907 nella serie *Mr. A. Mutt Starts In to Play the Races*, vale a dire "il signor A. Mutt si presenta a giocare alle corse", una delle prime strisce a essere pubblicata quotidianamente. Il 27 marzo dell'anno successivo l'autore, Bud Fisher•, mette sulla sua strada Jeff, un piccoletto bislacco e fantasioso che crede di essere un pugile professionista. Da quel momemto i due diventeranno davvero inseparabili anche se la serie sarà ribattezzata Mutt and Jeff soltanto il 15 settembre 1915, dopo che l'autore si era messo in proprio.
Basata su facili gag e su una comicità volutamente paradossale, questa serie è stata una delle più popolari tra quelle realizzate negli Stati Uniti negli anni Dieci e Venti ed è in seguito stata continuata, con minor mordente, da Billy Liverpool prima e da Al Smith• poi.

In alto:
lo stralunato Mr. Mum.

A destra:
copertina di un albo con le paradossali avventure di Mutt e Jeff.

• NAGAI, GO

Nato il 6 settembre 1945, il giapponese Go Nagai lavora come assistente presso un altro celebre autore di fumetti, Shotaro Ishimori•, e in seguito si mette in proprio, realizzando inizialmente brevi storie umoristiche e, negli anni Sessanta, fumetti con tematiche piú adulte. Un tipico esempio di storia disegnata da Go Nagai in questo periodo è pubblicato sulla rivista "Shonen Jump": *Harenchi Gakuen* (La scuola senza vergogna), dove studenti e professori si danno un gran daffare per carpire qualche nudità alle fanciulle. Un fumetto che ha dovuto misurarsi con la censura e che Go Nagai conclude ironicamente con uno scontro furibondo tra gli studenti e i censori. Nel 1972 crea, sempre per "Shonen Jump", Mazinga Z, che si inscrive nella tradizione dei robot giganti già inaugurata dallo stesso autore con *Ufo Robot Grendizer*, conosciuto in Italia come *Atlas UFO Robot*.

Nagai ha sempre avuto problemi con la censura, che sono cresciuti con l'aumentare del successo, fino a raggiungere l'apice con Devilman•. Pubblicato su "Shonen Magazine" nel 1972, il fumetto segna una nuova tappa per quanto riguarda il sesso e la violenza narrati, tracciando cosí la strada ad altri autori che hanno cercato di imitarlo. Devilman ottiene un successo incredibile, tanto che la Toei Animation ne produce una serie a disegni animati (trasmessa anche in Italia) e tre OAV, vale a dire Original Animated Video, disegni animati prodotti espressamente per l'*home video*. E, sulla scia di Devilman, Go Nagai realizza anche Violence Jack, che ne riprende l'idea della catastrofe planetaria mettendo in scena una notevole dose di violenza.

Sopra:
Nancy e Sluggo, due ragazzini creati da Ernie Bushmiller.

Sopra:
Nard e il suo gatto Pat.

• NANCY

Apparsa di tanto in tanto nelle strisce e nelle tavole di un'altra eroina creata dallo statunitense Ernie Bushmiller negli anni Venti, l'affascinante Fritzi Ritz, sua zia, la piccola Nancy diventa protagonista di una serie tutta sua all'inizio del 1940. Saggia e giudiziosa, tanto da risultare talvolta persino un po' antipatica ai lettori per il suo perfezionismo, Nancy è una vera e propria donna in miniatura, protagonista di esili storielle incentrate sulla vita di tutti i giorni. Ben piú simpatico è l'amichetto Sluggo, poco amante dello studio e perennemente col berretto in testa.

Ribattezzata in Italia come Arturo e Zoe, questa serie, popolarissima negli Stati Uniti negli anni Quaranta e Cinquanta, è stata continuata dal suo creatore sino all'inizio degli anni Ottanta per poi passare nelle mani dei suoi assistenti: Jerry Scott si è occupato delle strisce quotidiane e Mark Lasky e Al Plastino delle tavole domenicali.

• NARD N' PAT

Le strampalate avventure di Nard, un simpatico spilungone non molto intelligente e un po' all'antica, e del suo gatto Pat, costituiscono il perno di questa serie. Decisamente piú umano e piú in gamba di Nard in tutto, anche nel riuscire a conquistare le ragazze, Pat è un tipo pieno di inventiva ed è il vero protagonista di questo fumetto, uno dei piú popolari tra quelli nati nell'ambito del filone underground. Creata nel 1967 dallo statunitense Jay Lynch•, dopo aver esordito sulle pagine del quotidiano "The Chicago Seed", la serie è continuata sul comic book undergound "Bijou" a partire dall'estate dell'anno successivo prima di approdare a un proprio albo nel 1974.

• NATACHA

Questa eroina, popolarissima nei paesi francofoni, è una coraggiosa e affascinante hostess di una piccola compagnia aerea che sa sempre come comportarsi, sia che si tratti di un dirottamento tentato da un gruppo di terroristi internazionali o di un corteggiatore indesiderato e troppo insistente. Creata nel 1969 dal belga François Walthery, pur essendo pubblicata sulle pagine di "Spirou"•, una rivista per ragazzi, Natacha è una giovane fin troppo seducente, dal corpo da pin-up, che indossa quasi sempre minigonne mozzafiato e camicette attillate.

• NAT DEL SANTA CRUZ

Creato nel 1951 dallo sceneggiatore Gian Giacomo Dalmasso• e dal disegnatore Ferdinando Tacconi• e nato sulla scia del successo ottenuto da altri eroi adolescenti come *Il piccolo sceriffo* e *Sciuscià*, Nat è un quindicenne, mozzo sul veliero "La strega di Santa Cruz", che si trova coinvolto in numerose avventure, tanto per mare quanto per terra, passando, assieme al capitano Ronson e ai suoi compagni, dai naufragi

A destra:
l'affascinante hostess Natacha.

agli ammutinamenti, dalla ricerca di favolosi tesori a rivoluzioni sudamericane.

♦ NATHAN NEVER
Protagonista di storie ambientate in un futuro non molto lontano, dominato dalla tecnologia ma ancora alle prese con problemi che già conosciamo, come l'inquinamento e lo strapotere dei mass-media, dove l'immaginario futuribile si mescola a trame poliziesche classiche in uno scenario alla *Blade Runner*, Nathan Never non è un eroe nel senso tradizionale del termine ma, come dicono gli autori, «forse è solo un essere umano in un mondo sempre meno umano». Creato da Michele Medda, Antonio Serra e Bepi Vigna per quanto riguarda i testi e da Claudio Castellini per la parte grafica, Nathan Never è apparso nel 1991 ed è in seguito stato disegnato anche da Germano Bonazzi, Pino Rinaldi e altri autori.

♦ LES NAUFRAGÉS DU TEMPS
Christopher Cavallieri e Valérie Haurèle, ibernati alla fine del nostro secolo, si risvegliano dopo mille anni, nel 2981. Molte cose sono certo cambiate nel frattempo e la Terra è minacciata da topi intelligenti che stanno a poco a poco conquistando il sistema solare. Insieme a un gruppo di esseri imprevedibili e a un'androide dagli strani poteri, i nostri eroi si danno da fare e naturalmente riescono a sventare questa e altre minacce. Scritta da Jean-Claude Forest•, il creatore di Barbarella•, e disegnata da Paul Gillon•, questa interessante serie, piena di colpi di scena e di favolosi mondi popolati da esseri fantastici ma credibili, è apparsa inizialmente nel 1964 su "Chouchou", un'effimera rivista diretta dallo stesso Forest, che ne pubblicherà solo nove tavole prima di chiudere i battenti. Soltanto dieci anni dopo i due autori la continueranno sul quotidiano "France-Soir" e, dopo le prime quattro avventure, il solo Gillon andrà avanti sulle pagine di "Métal Hurlant"•, arricchendo la serie, diventata ormai una vera e propria saga, di numerosi personaggi, dalla dottoressa Beryl Rose-Mayor, membro del Gran consiglio dei pianeti interni, a Philis, una bestiola di Antares dotata di capacità telepatiche.

In alto:
copertina della prima avventura di Nathan Never.

♦ NECRON
Costruito con pezzi di diversi cadaveri dalla malvagia dottoressa Frieda Boher, il volto ridotto a una specie di teschio e un'intelligenza assai limitata, Necron è un moderno mostro di Frankenstein completamente sottomesso a tutti i desideri della sua creatrice, che lo utilizza tanto come oggetto sessuale quanto nei suoi continui e sfortunati tentativi di conquistare il mondo. A metà strada tra horror e ironia, questa curiosa e grottesca serie è stata disegnata nel 1981 da Roberto Raviola, che si firma Magnus•, su testi di Ilaria Volpe.

♦ EL NEGRO RAUL
Creato nel 1916 da Arturo Lanteri, uno dei pionieri del fumetto argentino, Raul è uno dei primi, se non addirittura il primo, uomo di colore con un ruolo da protagonista. Frequenta la buona società ed è apparentemente accettato da tutti, ma in realtà passa da una frustrazione all'altra, le sue imprese falliscono sempre clamorosamente e lui finisce ogni volta col fare il buffone nei salotti aristocratici. Solitamente tristi e amare, le sue disavventure terminavano di solito con una morale alla maniera del Buster Brown• di Richard F. Outcault•.

♦ NELVANA
Ottenuti particolari poteri dal dio Koliak, il re delle Luci del Nord, la bella Nelvana è impegnata sia in avventure mitologiche sia in storie in qualche modo legate alla Seconda guerra mondiale. Assai popolare in Canada grazie anche all'embargo sull'importazione dei comic book statunitensi imposto dal governo durante la Seconda guerra mondiale, questa eroina, creata da Adrian Dingle, è apparsa dal 1941 al 1947.

★ "NEMO"
Nato nel 1983, questo interessante bimestrale statunitense si occupa soprattutto dei famosi personaggi degli anni Trenta, la cosiddetta età dell'oro dei fumetti, anche se non mancano articoli sul cinema d'animazione e sui grandi eroi dei comic book. Le riproduzioni sono di solito assai curate e quasi in ogni numero c'è un episodio completo di un personaggio ancora famoso oppure dimenticato dal grande pubblico e, talvolta, persino dalla critica.

♦ NEUTRON
Creato da Guido Crepax• e apparso sulle pagine del secondo numero di "Linus"•, nel maggio 1965, Neutron era dotato di uno sguardo paralizzatore che aveva la possibilità di fermare o rallentare il tempo senza che nessuno se ne accorgesse. Nella vita "reale" era l'indolente critico d'arte e investigatore dilettante Philip Rembrandt, una specie di moderno Philo Vance. Ricca di riferimenti culturali oltre che disegnata con un taglio nuovo, la storia presentava non poche origi-

Sopra, a destra:
El Negro Raul, uno dei primi personaggi di colore.
© "El Hogar"

nalità, ma ben presto Neutron, rinunciando addirittura alla sua identità segreta, dovette accontentarsi di un ruolo del tutto secondario, quello di fidanzato prima e di marito poi della splendida e spregiudicata fotografa Valentina* Rosselli, che sembrava destinata al consueto ruolo di eterna fidanzata, e che invece in pochissimo tempo divenne la vera protagonista.

♦ THE NEW MUTANTS

Allievi della scuola creata dal professor Xavier, anche questi personaggi, come i "vecchi" X-Men*, sono mutanti dotati di eccezionali poteri. Basti pensare che la piccola Rahne Sinclair è in grado di trasformarsi in una lupa mentre le cellule di Roberto Da Costa possono assorbire l'energia solare e Sam Guthrie è in grado di "spararsi" in aria come una palla di cannone.
Creata nel 1982 da Chris Claremont e dal disegnatore Bob McLeod, questa serie è stata in seguito continuata da numerosi autori, tra i quali possiamo ricordare la sceneggiatrice Louise Simonson e il disegnatore Brett Blevins.

♦ NICK CARTER

Caricatura del segugio infallibile che non perde il proprio sangue freddo neppure di fronte ai casi più assurdi e incredibili – e talvolta è in grado di individuare i colpevoli ancora prima che i crimini siano stati commessi! – questo simpatico personaggio è stato creato nel 1970 da Guido De Maria e da Bonvi* ed è nato per una serie di cortometraggi in semianimazione trasmessi dalla RAI nell'ambito del programma *Gulp! fumetti in TV* e solo in seguito è diventato protagonista di una lunga serie di fumetti. Conoscendo un discreto successo anche tra gli adulti grazie ai precisi riferimenti alla cronaca, alla politica e al costume dei primi anni del secolo riscontrabili quasi sempre nelle sue avventure.
Accompagnato dal grande e grosso Patsy e da Ten, un cinese saggio e piccoletto che parla sempre in rima, il grande Nick Carter non perde mai un attimo di tempo per gettarsi nella mischia e, come ogni grande detective che si rispetti, ha un irriducibile nemico, Stanislao Moulinski, un vero asso del travestimento, capace di trasformarsi in una cassaforte o in una ricca baronessa, in un finto morto o in un falso gioielliere.

♦ NICK FURY

Protagonista di una serie di incredibili storie di guerra creata nel 1963 dal prolifico Stan Lee* e dal disegnatore Jack Kirby*, *Sgt. Fury* and his Howling Commandos*, Nicholas "Nick" Fury era una montagna di muscoli senza nessuno spessore psicologico. Nel 1968, sulla scia del successo ottenuto da James Bond*, questa serie si sdoppia e, parallelamente alle storie ambientate durante la Seconda guerra mondiale, Fury vive una serie di avventure fantaspionistiche nell'ambito dello S.H.I.E.L.D., una sigla che letteralmente si traduce come "scudo" ma che significa Supreme Headquarters, International Espionage Law-enforcement Division (qualcosa come Comando supremo della divisione internazionale dello spionaggio e del mantenimento della legalità), un'organizzazione che dispone di fondi illimitati e di tecnologie avanzatissime per lottare contro chi vuole impossessarsi della Terra. Come l'Hydra, una terribile organizzazione neonazista creata dal barone Wolfgang von Strucker, acerrimo nemico di Nick Fury, sconfitta più volte e sempre risorta dalle sue ceneri.

Iniziate da Stan Lee e da James Steranko*, le storie di Nick Fury sono in seguito state realizzate anche da numerosi altri autori.

♦ NICK KNATTERTON

Le avventure di questo personaggio sono nate come una parodia di Sherlock Holmes*, di Dick Tracy* e di altri eroi dei fumetti: Nick Knatterton è uno strampalato investigatore privato che, nonostante tutta la sua buona volontà, raramente riesce a combinare qualcosa di buono. Creato nel 1950 da Manfred Schmidt, Knatterton è diventato ben presto assai popolare in Germania, tanto da ispirare un film, carte da gioco, maschere, albi da colorare e così via. Nonostante il successo ottenuto, il personaggio non era amato dal suo autore che, pur realizzandolo per una quindicina d'anni, cercò più volte di "eliminarlo", per esempio facendolo sposare o trasformando la serie in un fumetto di satira politica. Interrotta a metà degli anni Sessanta, questa serie è stata più volte ristampata, tanto in Germania quanto in altri paesi europei.

♦ NICK RAIDER

Protagonista di storie piene di azione e di colpi di scena, Nick Raider è un grintoso agente della squadra omicidi di New York ed è spesso affiancato da Marvin Brown, un nero che ricorda l'attore Eddie Murphy e che porta una nota scanzonata nelle trame,

A sinistra:
Nick Fury nella versione di James Steranko.

In alto:
Neutron, capace di fermare o rallentare il tempo.

In alto:
Nick Raider, grintoso agente della squadra omicidi di New York.

in gran parte incentrate sulla procedura di solito adottata dalla polizia, una tecnica ben nota ai lettori dei romanzi polizieschi dello scrittore statunitense Ed McBain. Quasi ogni indagine è infatti spesso condotta contemporaneamente da un gruppo di agenti che utilizzano varie tecniche, dalla deduzione stile Sherlock Holmes all'analisi scientifica dei dati. Naturalmente senza dimenticare una notevole dose di azione e di suspense.
Creato nel 1988 dallo sceneggiatore Claudio Nizzi e da Gustavo Trigo, questo personaggio è stato in seguito realizzato da numerosi altri disegnatori, tra i quali vanno ricordati almeno José Eduardo Caramuta, Renato Polese e Aldo Capitanio.

◆ NICOLETTA

Tipica adolescente dei nostri giorni, piena di entusiasmi e di voglia di fare, Nicoletta è un tipo davvero in gamba. Creata nel 1981 da Claudio Nizzi e dal disegnatore Claudio Onesti, che si firma Clod, sulle pagine del settimanale cattolico "Il Giornalino"•, que-

sta simpatica ragazza è protagonista di brevi storie incentrate sulla sua vita di tutti i giorni, tanto a casa quanto al liceo, alle prese con i problemi tipici delle ragazze della sua età. In breve tempo è diventata popolarissima tra le lettrici del settimanale, che la considerano in tutto e per tutto una di loro, grazie anche alle storie, scritte da Paola Ferrarini, che si firma Lina, subentrata a Nizzi dopo le prime avventure.

◆ NILUS

L'egiziano Nilus, un'architetto audace ed estroverso oltre che inventore poliedrico e sconsiderato, è protagonista di una striscia umoristica che si preoccupa soprattutto di far divertire ma che spesso si trasforma in una satira efficace, a volte leggera e sottile e a volte tagliente, dei nostri tempi, dei nostri tic e delle nostre abitudini. Anche perché i fratelli Agostino e Franco Origone•, che nel 1976 hanno dato vita a questa serie - una delle pochissime strisce di successo "made in Italy" insieme alle Sturmtruppen• di Bonvi• e al Lupo Alberto• di Silver• - si dedicano da alcuni anni a tempo pieno non solo ai fumetti ma anche alle vignette di satira politica e di costume che pubblicano su "Il Secolo XIX" e su altri quotidiani, sia in Italia che all'estero.
Accanto al simpatico Nilus troviamo numerosi altri personaggi, anche se con il passare del tempo l'ottuso e grasso faraone è un po' diventato il vero protagonista della serie. Personaggio attualissimo, è per giunta afflitto da tutti i mali che ancora oggi circondano di solito ogni cattivo governante: bilancio in dissesto, disoccupazione, inflazione galoppante, crisi energetica e così via.

◆ NIPPER

Popolarissimo negli anni Trenta - tanto da aver dato origine a bambolotti, spille, biglietti d'auguri ecc. - Nipper è un bambino apparentemente calmo e tranquillo che in realtà ne combina sempre qualcuna delle sue sotto gli occhi attoniti dei genitori. Creato dall'inglese Brian White, che si era ispirato al proprio figlioletto, questo personaggio è stato pubblicato sul "Daily Mail" dal 1933 al 1947 e in seguito ripreso sul settimanale "Woman's Day". White, che se ne era sempre riservato i diritti, ha dato vita a una piccola casa editrice per far vivere il suo Nipper anche in numerosi libri illustrati.

■ NIPPON

I fumetti giapponesi si chiamano *manga*. Questo termine è stato usato per la prima volta dall'incisore Katsuhika Hokusai (1760-1849), che ha chiamato *Hokusai Manga* una raccolta di suoi disegni caricaturali. La parola è composta da due ideogrammi, il primo, *man*, significa "capriccioso", "stravagante" e il secondo, *ga*, significa "disegno".
Alcuni tendono a identificare come precursori dei moderni *manga* già alcune stampe dell'epoca Heian (794-1185) che illustrano scontri tra animali o demoni o le varie ricorrenze e feste dell'anno. Oppure i celebri *Ukiyo-e*, le "immagini del mondo fluttuante", che illustrano i piaceri della carne. Ma se consideriamo i fumetti in generale, e i *manga* nel nostro caso specifico, come pro-

Sopra:
la simpatica Nicoletta, popolarissima tra le lettrici del "Giornalino".

In alto:
Nilus (a destra) insieme all'ottuso faraone.

Sopra, a destra:
un antico "manga" caricaturale di Katsuhika Hokusai.

dotto seriale che nasce per i mezzi di comunicazione ad alte tirature come i giornali, allora troviamo i primi esempi di veri e propri *manga* durante l'epoca Meiji (1868-1912). E non a caso è proprio in questo periodo che il Giappone si apre economicamente e culturalmente all'Occidente.
A quegli anni risale infatti la rivista satirica "The Japan Punch" pubblicata a Yokohama dall'inglese Charles Wirgman e rivolta agli occidentali che vivono in Giappone, con caricature e brevi storielle fumettate.
Altro personaggio occidentale che contribuisce alla nascita dei *manga* è il francese George Bigot che, durante la sua permanenza in Giappone, durata diciotto anni, dal 1882 al 1900, pubblica un quindicinale satirico, "Tobaé", che influenza notevolmente i disegnatori umoristici dell'epoca. Il più famoso di questi è probabilmente Rakuten Kitazawa, che fonda a sua volta il "Tokyo Puck", la prima rivista satirica stampata a colori.
Nel 1914 l'editore Kodansha, oggi il maggior editore di *manga*, pubblica un mensile illustrato per ragazzi. Si chiama "Shonen Club" e contiene fumetti e rubriche. A questa prima rivista fanno seguito "Shojo Club" per le ragazze e "Yonen Club" dedicato ai lettori più piccoli. E siamo negli anni Venti, quando, proprio come negli Stati Uniti, i grandi quotidiani danno un notevole impulso alla divulgazione dei *manga*. In questo periodo molte serie traggono evidenti spunti proprio dalla produzione statunitense, come per esempio *Nonki na Tosan* di Yutaka Aso, nel quale il protagonista, Nonto, vive brevi avventure sempre alle prese con nuovi lavori.
Anche i supplementi settimanali dei quotidiani sono ispirati a quelli statunitensi, ed è in uno di questi, l'"Asahi Graph", supplemento del quotidiano "Asahi Shinbum", che nel 1923 viene pubblicato il *Bringing Up Father*• di George McManus•. Altri fumetti statunitensi tradotti in questo periodo in Giappone sono Mutt and Jeff• di Bud Fisher•, Happy Hooligan• di Frederick Burr Opper• e il celebre Felix the Cat• di Pat Sullivan.
Ancora un segno dell'influenza dei fumetti statunitensi lo possiamo vedere nella nascita, nel 1932, del Nihon Mangaka Kyokai, l'associazione degli autori di *manga* nata proprio con l'intento di studiare il fumetto made in Usa. L'associazione, sviluppatasi poi anche con altri fini di tutela dei disegnatori, esiste ancor oggi e conta circa seicento aderenti.
Il moderno fumetto giapponese nasce dopo la Seconda guerra mondiale, grazie ad autori come Machiko Hasegawa e Osamu Tezuka•. La prima crea per il quotidiano "Fukunuki" la serie *Sazae-San:* si tratta di strisce quotidiane durate per più decenni, a prova del notevole successo, che raccontano le storielle familiari di una modesta coppia, Masuo e Sazae Fugata. Citare Osamu Tezuka significa parlare della grande rivoluzione

tecnica da lui portata nei *manga* e dei suoi celeberrimi personaggi, noti anche in Occidente, come *Tetsuwan Atom* (Astroboy), *Jungle Tatei* (Kimba, il leone bianco) e *Hi no Tori 2772* (L'uccello di fuoco).
Negli anni Cinquanta si può assistere a diverse innovazioni tecniche per quanto riguarda i *manga*. I giornali per ragazzi aumentano in formato e in numero di pagine. Nel 1955 iniziano le prime riedizioni dei *manga* più popolari in volumetti di formato tascabile, che sono poi diventati una caratteristica della produzione editoriale giapponese, mentre l'anno successivo esce lo "Shukan Manga Times", la prima rivista a fumetti con periodicità settimanale (prima di allora erano tutte mensili), ben presto seguita da numerose altre testate. La nuova periodicità obbliga anche gli autori a produrre molto di più e il mercato dei *manga* ne riceve un notevole sviluppo.
Nel 1961 è ancora Osamu Tezuka a compiere un importante passo. L'autore si interessa infatti anche di cinema di animazione fondando la Mushi Productions e adattando per la televisione alcune delle sue serie più

A sinistra:
Jungle Tatei di Osamu Tezuka.

Sopra:
copertina di "Tokyo Puck", realizzata da Rakuten Kitazawa.

In alto:
Sazae-San di Machiko Hasegawa.

popolari. A partire da questo periodo si può dire che i *manga* vengano realizzati sempre di più per poter essere poi trasferiti in disegni animati per il piccolo schermo.
Dal dopoguerra cominciano anche a caratterizzarsi e a imporsi i generi che segnano, nel corso dei successivi decenni, lo sviluppo dei *manga*. Dalla fantascienza ai racconti di mostri e fantasmi, tanto cari alla tradizione letteraria giapponese, ai *manga* di gangster e di Yakuza, la mafia del Sol Levante. Assai popolari sono i *manga* sportivi - ce ne sono praticamente su ogni sport, dal baseball al golf, dal tennis al sumo - e le saghe sul Giappone feudale come Kamui Den di Sanpei Shurato o la trasposizione a fumetti di classici della letteratura giapponese. Altri generi sviluppatisi con grande successo sono anche l'horror, che raggiunge molto spesso lo *splatter* più spinto, o i *manga* erotici che soddisfano i gusti più disparati e particolari dei lettori.
Un mercato davvero immenso. Basti pensare che la vendita cumulativa delle riviste di *manga* (ce ne sono più di trecento), raggiunge il miliardo di copie settimanali e la rivista di punta, "Shonen Jump", tocca i 5 milioni di copie per settimana.

Sopra:
copertina del settimanale "Shonen Jump".

• NOLITTA, GUIDO

Pseudonimo di Sergio Bonelli, nato a Milano il 2 dicembre 1932. Figlio di Giovanni Luigi Bonelli•, creatore di Tex Willer• e di

Sopra:
Guido Nolitta in un ritratto di Gallieno Ferri.

tanti altri personaggi, Guido Nolitta esordisce nel 1958 dando vita a *Un ragazzo nel Far West*. In seguito sceneggia Roy Bean per Sergio Tarquinio e scrive alcuni episodi del Piccolo Ranger•. Nel 1961 crea insieme al disegnatore Gallieno Ferri• lo scanzonato Zagor• e nel 1975 Mister No•, un simpatico avventuriero protagonista di storie ambientate nella foresta amazzonica realizzato graficamente da Ferri e poi continuato da Roberto Diso e da numerosi altri disegnatori.
Oltre che dei suoi personaggi, Sergio Bonelli è tra l'altro editore di Tex Willer, Martin Mystère•, Dylan Dog• e Nathan Never•.

♦ NONNA ABELARDA

Vecchietta terribile, litigiosa e manesca, tanto forte da catturare a mani nude una tigre fuggita dallo zoo, Abelarda è l'energica nonna di Soldino, un ragazzino che è anche re di Bancarotta, un minuscolo staterello perennemente in deficit. Creata nel 1957 da Giovan Battista Carpi•, Nonna Abelarda è una specie di Braccio di Ferro al femminile che ha goduto di una certa popolarità in Italia sino a metà degli anni Sessanta.

• NOVELLI, LUCA

Nato il 7 ottobre 1947 a Milano, Luca Novelli si laurea in agraria e, dopo svariate esperienze, approda ai fumetti all'inizio degli anni Settanta, dando vita agli *Edenisti*, una striscia ambientata in un paradiso terrestre un po' sui generis e nel 1974 crea *Il laureato*•, una simpatica serie incentrata sui problemi dei giovani alla ricerca del loro primo lavoro. Nel 1978 pubblica presso Ottaviano *Viaggio al centro della cellula*, un manuale di biologia a fumetti che rivela la sua attitudine alla divulgazione scientifica, confermata in seguito da numerose opere, soprattutto sui computers, edite dalla Mondadori e largamente diffuse all'estero. Ha anche scritto per la Montedison *La storia della chimica* e *La storia naturale*, illustrate a fumetti da Cinzia Ghigliano•.

★ "NOVELLINO"

Anche se in gran parte dedicato ai testi scritti, questo "foglio di fiabe e novelle", uscito nel 1899, merita di essere ricordato in questa sede per aver introdotto i fumetti in Italia. Nel numero dell'11 febbraio 1904 compare infatti, con tanto di nuvolette, una tavola a colori dello Yellow Kid• di Richard F. Outcault•, comunemente considerato il capostipite del fumetto moderno. In seguito, questo settimanale presenterà sulle sue pagine altri due personaggi statunitensi - Foxy Grandpa di Schultze e i famosissimi *Katzenjammer Kids*• di Dirks• - prima di puntare su autori italiani come Guido Moroni Celsi e su Yambo, pseudonimo di Enrico Novelli.

Sopra:
l'energica Nonna Abelarda festeggia uno dei suoi numerosi compleanni.

O

• OESTERHELD, HÉCTOR G.

Nato nel 1919 a Buenos Aires, Héctor G. Oesterheld è il più famoso e prolifico sceneggiatore argentino. Basti pensare che negli anni Cinquanta e Sessanta ha realizzato numerosissimi personaggi di successo: da Sargento Kirk•, Ernie Pike• e Ticonderoga•, disegnati da Hugo Pratt•, a Sherlock Time• e Mort Cinder•, realizzati da Alberto Breccia•, alla saga dell'*Eternauta*•, disegnata da Francisco Solano Lopez•. Oesterheld è "desaparecido" improvvisamente nel 1977 e di lui non si è più avuta alcuna notizia.

Sopra: Héctor G. Oesterheld in una caricatura di Alberto Breccia.

• OKLAHOMA

Alla fine della guerra di Secessione la bandiera sudista viene divisa tra alcuni ufficiali per essere portata in salvo. Tradito dal falso alleato Jessie James, il tenente Rafael De Soto viene arrestato dai soldati nordisti. Verrà liberato da Oklahoma, un giovane pellerossa da lui adottato tempo prima, ma morirà durante la fuga. Ci penserà Oklahoma a riabilitarlo catturando il traditore grazie all'aiuto di Mike Fink, re dei battellieri del Mississippi e simbolo dell'indomito spirito del vecchio Sud.

Creata dagli stessi autori che avevano dato vita a Pecos Bill• - lo sceneggiatore Guido Martina• e il disegnatore Raffaele Paparella•, affiancati da Pier Lorenzo De Vita•, Leone Cimpellin• e altri - questa serie è stata pubblicata sugli "Albi d'Oro" della Mondadori a partire dal 23 luglio 1952 ma non ha avuto altrettanta fortuna.

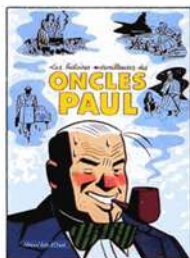
In alto: Olivier Rameau e la bionda Colombe Tiredaile, protagonisti di fiabesche avventure.

• OLIVIER RAMEAU

Ambientate nel fiabesco mondo di Rêverose, un luogo dove tutto è possibile, le avventure di questo simpatico ragazzo e della dolce Colombe Tiredaile sono pervase di humour e di divertenti nonsense oltre che di personaggi imprevedibili come il buffo Monsieur Pertinent o lo spaventapasseri Pazunbrin. Create nel 1968 da Greg• (Michel Regnier) e dal disegnatore Daniel Henrotin, che si firma Dany, le avventure di Olivier Rameau sono regolarmente pubblicate sul settimanale belga "Tintin"•.

Sopra: Omaha, una gatta dalla prorompente sensualità.

• OMAHA

Questa serie è stata creata nella seconda metà degli anni Settanta dal disegnatore statunitense Reed Waller, in seguito affiancato da Kate Worley, per essere pubblicata sulla rivista underground "Vootie" (ma apparsa per la prima volta soltanto nel 1981 sul numero 9 di "Bizzarre Sex"). Omaha è una gatta dalla sessualità prorompente, comparsa nuda sul paginone centrale di "Pet", una specie di "Playboy" che si pubblica in questo ipotetico mondo popolato di animali antropomorfi, che si esibisce in un locale di terz'ordine ballando nuda sotto gli occhi vogliosi degli avventori. Un bel giorno scatta una crociata contro il vizio e la pornografia, ma in realtà le cose non stanno affatto come sembrano perché tutto è manovrato da un misterioso Charlie che resta nell'ombra... E questo è solo l'inizio di questa interessante serie erotica espressamente indirizzata ai lettori adulti.

Sopra: copertina di uno dei numerosi volumi che raccolgono le avventure di Oncle Paul.

• ONCLE PAUL

Lo zio Paul è un signore di una certa età, coi capelli bianchi e la pipa perennemente tra le labbra che dal 1951 al 1983 è stato protagonista di centinaia di brevi storie pubblicate sul settimanale belga "Spirou"• e incentrate su episodi piccoli e grandi della storia universale.

Creata da Jean-Michel Charlier• e dal disegnatore Eddy Paape, questa interessante serie didattica divulgativa, intitolata *Les belles histoires de l'Oncle Paul*, è stata in seguito continuata da numerosissimi autori, tra i quali bisogna ricordare almeno lo sceneggiatore Octave Joly e i disegnatori Edouard Aidans, Dino Attanasio, Jean Graton• e Albert Uderzo•.

• ONGARO, PAOLO

Nato il 22 giugno a 1946 a Mestre, nei pressi di Venezia, Paolo Ongaro esordisce nel mondo dei fumetti nel 1964, inchiostrando le matite di Vladimiro Missaglia. Come autore completo disegna Brancaleone su testi di Pier Carpi e alcune storie per "Horror"•. Nel 1970 inizia una fitta collaborazione con varie testate, disegnando alcuni episodi di Diabolik•, storie per "Il Monello"•, l'"Intrepido"•, "Il Giornalino"•, il "Corriere dei Ragazzi"• e storie di guerra per "Collana Eroica". Nella seconda metà degli anni Settanta disegna tra l'altro Tarzan• per la Cenisio e storie belliche per la Fleetway e per "Uomini e guerra" e "Supereroica", dando anche vita a *L'immortale* su "Corrier Boy". In seguito disegna alcuni episodi della *Storia d'Italia a fumetti* di Enzo Biagi e de *La Découverte du monde* e dell'*Histoire du Far West* pubblicate dalla Larousse.

Negli anni Ottanta continua a disegnare fumetti (merita di essere ricordata almeno la serie *Old America*, realizzata per "Lanciostory"• su testi di Andrea Mantelli) e si specializza in fumetti di carattere sportivo: da *Azzurro*, storia della nazionale di calcio italiana, a *Il romanzo delle Olimpiadi*, alle cronache dei Gran premi di Formula 1. A partire dal 1986, con un tratto alla Giorgio Cavazzano•, disegna anche storie disneyane per "Topolino"•.

♦ OOR WULLIE

Creata da Dudley D. Watkins, scritta in dialetto scozzese e pubblicata dal marzo 1936 all'ottobre 1940 su "Fun Section", supplemento per ragazzi del "Sunday Post", questa serie presenta uno dei tanti bambini terribili dei fumetti. Ma il piccolo Willie (*Oor Wullie* significa appunto "il nostro Willie") indossa anche una tutina dalla quale spuntano di volta in volta gli oggetti piú improbabili e ingombranti, indispensabili per organizzare qualche marachella o per cavarsi in qualche modo dagli impicci.

• OPPER, FREDERICK BURR

Nato il 2 gennaio 1857 a Madison, nell'Ohio, da emigrati austriaci, lo statunitense Frederick Burr Opper lascia la scuola a quattrordici anni per disegnare sulla "Madison Gazette". Non ancora ventenne, si trasferisce a New York, collaborando con varie riviste come illustratore. All'inizio degli anni Novanta è assunto come grafico e disegnatore al "Leslie's Magazine" e qualche anno dopo passa a "Puck" come capo-disegnatore dei *cartoons* politici. Nel 1899 è assunto al "New York Journal" di Hearst e il 26 marzo dell'anno successivo firma la prima tavola di Happy Hooligan•, al quale in seguito affiancherà saltuariamente Alphonse and Gaston•, la mula Maud, Gloomy Gus e numerosi altri personaggi. Dopo aver alternato l'attività di vignettista politico a quella di autore di fumetti, Opper si ritira all'inizio degli anni Trenta, causa un forte indebolimento della vista, e muore il 28 agosto 1937.

♦ OPUS

Il dolce e un po' goffo pinguino Opus spicca non poco tra i protagonisti di *Bloom County* (una serie "interpretata" da adulti un po' eccentrici, ragazzini precoci e animali che si comportano precisamente come gli esseri umani), tanto che può essere paragonato allo Snoopy• di Charles M. Schulz•. Basti pensare che in pochi anni di vita (la serie è stata creata dallo statunitense Berke Breathed nel 1982 ed è pubblicata in Italia su "Linus"•) è stato autore di fumetti, candidato al Congresso, aspirante sosia di Michael Jackson, componente di un gruppo heavy-metal e si è periodicamente sottoposto a complesse operazioni di chirurgia plastica per ridurre il proprio naso (ammesso che si possa chiamare cosí!).

★ "ORIENT EXPRESS"

Fondata e diretta da Luigi Bernardi, "Orient Express" è stata la prima rivista di prestigio a puntare decisamente sugli autori italiani, presentando sulle sue pagine, tra gli altri, Max Fridman• di Vittorio Giardino•, Johnny Focus di Attilio Micheluzzi•, *Lo sconosciuto*• e *I briganti* di Magnus•, *Big Sleeping*• di Daniele Panebarco•, Jan Karta• di Roberto dal Pra' e Rodolfo Torti• e Stella Noris• di Lorena Canossa e Roberto Baldazzini. Presto affiancata da una collana di albi, questa rivista, uscita nel luglio 1982, è durata solo una trentina di numeri.

• ORIGONE

Nati entrambi a Genova, Agostino nel 1946 e Franco nel 1950, i fratelli Origone spaziano con disinvoltura dalla striscia umoristica

Sopra:
autoritratto di Paolo Ongaro.

A destra:
il dolce e un po' goffo pinguino Opus.
© Washington Post

alla vignetta politica, dai fumetti per bambini alla pubblicità e al *merchandising*. Il loro debutto professionale risale al 1973, quando pubblicano i primi disegni sul quotidiano "Il Lavoro". L'anno successivo danno vita al dittatore Petrus su "Il Mago"•, ma raggiungono la notorietà nel 1976 con Nilus•, una striscia satirica ambientata in un antico Egitto non molto diverso dai nostri giorni che dura tuttora ed è pubblicata su quotidiani, riviste e volumi. In seguito hanno tra l'altro dato vita all'agente segreto John Killer su "Il Mago" e a Pillola sul "Corriere dei Piccoli"•.

♦ OUMPAH-PAH

Ribattezzato in Italia Umpa-pà, il pellerossa Oumpah-Pah, il più valoroso dei guerrieri della tribù dei Shavashavah, è protagonista di cinque storie ricche di comprimari ben caratterizzati - dal gran capo Crapaud Haineux allo sfortunato N'a qu'une dent allo svampito cavaliere Hubert de la Pâte Feuilletée, che gli indiani hanno soprannominato Doppio Scalpo per la parrucca che indossa in ogni occasione - ambientate nell'America secentesca colonizzata dai francesi.
Create nel 1958 da René Goscinny• e dal disegnatore Albert Uderzo• sulle pagine di "Tintin"• e da molti considerate una specie di "prova generale" di Asterix•, le avventure del simpatico Oumpah-Pah si sono interrotte nel 1962, quando i due autori hanno incominciato a occuparsi a tempo pieno del loro ormai popolarissimo gallo.

• OUTCAULT, RICHARD FELTON

Nato il 14 gennaio 1863 a Lancaster, nell'Ohio, dopo essersi laureato in arte lo statunitense Richard Felton Outcault si trasferisce a New York, dove collabora a varie riviste

come illustratore e vignettista. Assunto nel 1894 al "New York World" di Pulitzer, l'anno successivo dà vita a *Hogan's Alley*, serie dove in seguito sarebbe nato Yellow Kid•, comunemente considerato il capostipite del fumetto moderno.
Ormai famoso, grazie a un contratto più vantaggioso, il 17 maggio 1896 Outcault passa al "New York Journal" di Hearst, riprendendovi Yellow Kid, che era continuato sul "New York World" da George B. Luks. Alla fine del 1898, stanco delle polemiche derivate dalla contemporanea presenza di due diversi Yellow Kid e della conseguente vertenza legale, Outcault lascia anche il "New York Journal". Dopo aver fatto per qualche tempo il libero professionista, nel 1901 crea il negretto *Poor li'l Moses* per il "New York Herald", ma il personaggio non suscita l'interesse dei lettori e l'anno successivo verrà sostituito dall'azzimato Buster Brown•.
Diventato ricco grazie alla commercializzazione del materiale derivato da Buster Brown - soprattutto vestiti e scarpe per bambini - effettuata tramite un'apposita società, l'Advertising Company, Outcault continua a occuparsi di fumetti solo per hobby e si ritira definitivamente alla fine del 1920, anche se le sue tavole continuano a essere ristampate ancora per qualche anno, tanto sui quotidiani che su diversi volumi antologici. Richard Felton Outcault è morto il 25 settembre 1928.

In alto, a sinistra:
i fratelli Origone.

Sopra:
Oumpah-pah, il simpatico pellerossa creato da Goscinny e da Uderzo.

In alto, a destra:
autoritratto di Richard Felton Outcault.

• PALACIO, LINO

Nato nel 1904 a Buenos Aires, l'argentino Lino Palacio si è laureato in architettura ed è stato a lungo professore di disegno prima di dedicarsi a tempo pieno ai fumetti, creando una nutrita serie di personaggi umoristici tra cui, famosissimi, la cameriera pasticciona Ramona, Don Fulgencio• e Avivato, un simpaticissimo imbroglione che ha ispirato un film e una rivista omonima. Il suo stile sobrio ma nello stesso tempo fortemente caricaturale (ripreso in seguito da numerosi disegnatori anonimi che hanno pedissequamente continuato i suoi personaggi) ha influenzato per decenni un po' tutti gli umoristi di quel paese, tanto che egli è diventato, come ha scritto Marcelo Ravoni su "Linus"•, «una vera istituzione dell'umorismo argentino e della grafica a Buenos Aires».
Con lo pseudonimo di Flax, Palacio ha pubblicato quotidianamente caricature e vignette di satira politica su "La Razón" durante la Seconda guerra mondiale. È stato anche pittore e si è occupato a lungo di pubblicità (dal 1953 al 1955 è stato presidente della Federación Argentina de Publicidad) sino a diventare proprietario di un'importante agenzia. Amante della comicità in tutte le sue forme, ha anche pubblicato un importante saggio sull'umorismo argentino.

• PANDA

Tanto ingenuo quanto inguaribilmente ottimista, questo simpatico e spensierato panda, sempre alle prese con l'astuto e disonesto volpone Joris Goedbloed, perennemente impegnato nell'elaborazione di piani disonesti per arricchirsi il più in fretta possibile, è protagonista di storie allegoriche sull'innocenza e la bontà che vincono sempre sulla disonestà e la furbizia. Infatti, grazie anche a una fortuna davvero sfacciata, Panda riesce sempre a cavarsela contro il suo eterno avversario.
Creato nel 1946 da Marten Toonder•, spesso definito il Walt Disney olandese per la mole di fumetti e disegni animati realizzati dal suo studio, questo personaggio è stato pubblicato anche su giornali e riviste straniere ed è disponibile in due versioni: quella tradizionale, con lunghe didascalie sotto le vignette, e quella internazionale, con le caratteristiche nuvolette.

• PANEBARCO, DANIELE

Nato il 4 ottobre 1946 a Ravenna, Daniele Panebarco esordisce su "Off-Side" mentre ancora studia al Dams di Bologna. Nel 1973 vince il concorso annuale del quotidiano "Paese Sera" per la creazione di una nuova striscia e tre anni più tardi dà vita sulle pagine del "Mago"• al suo personaggio più famoso, l'investigatore privato Big Sleeping•, che in seguito apparirà anche su altre testate. Abilissimo nel mescolare spunti e personaggi della cronaca con i grandi miti della storia del cinema, Panebarco, che si occupa anche di animazione, ha in seguito dato vita a numerosi altri personaggi, tra i quali Nick Martello, satira del mondo comunista di provincia, e Piccolo Lenin, fantasiosa "biografia" del famoso uomo politico sovietico.

• PANSY POTTER

Creata nel 1938 dall'inglese Hugh McNeill sulle pagine di "Beano", Pansy Potter è figlia dell'uomo più forte del mondo ed è lei stessa fortissima per la sua età. Spesso le capita di farsi onore (durante la Seconda guerra mondiale ha addirittura affondato varie navi tedesche!), ma altre volte, nonostante tutta la sua buona volontà, non riesce a controllare la sua incredibile forza e questo contribuisce naturalmente a creare non pochi guai. Continuate anche da altri autori, le sue avventure, interrotte all'inizio del 1954, sono riprese a partire dal 30 gennaio 1965 sulle pagine di "Sparky".

• PANTERA BIONDA

Questa affascinante e coraggiosa eroina, allevata da un'anziana cinese, è aggressiva e del tutto indipendente – anche se talvolta agisce insieme a Fred, un muscoloso esploratore statunitense al quale è legata sentimentalmente – e vive nelle foreste del Borneo e nelle isole dell'arcipelago della Sonda, combattendo contro loschi criminali di ogni risma oltre che contro alcuni reparti giapponesi che al termine della Seconda guerra mondiale hanno rifiutato la resa per dedicarsi a una sorta di guerriglia privata ai danni delle popolazioni malesi.

Creata da Gian Giacomo Dalmasso• e dal disegnatore Enzo Magni, che si firmava Ingam, e apparsa per la prima volta nell'aprile del 1948, Pantera Bionda è la prima, almeno nel nostro paese, che abbia puntato decisamente sul proprio corpo per affermarsi. Il suo abbigliamento, piuttosto succinto per l'epoca (anche se non si andava certo molto al di là di una minigonna e di una generosa scollatura!) attirò le ire della censura e l'editore venne più volte incriminato, processato e condannato. Fu quindi costretto a far indossare una gonna all'impudica eroina e a far ritoccare qua e là una scollatura sempre meno generosa. Tali ritocchi risolsero tutti i problemi legali, ma abbassarono sensibilmente le vendite, che avevano superato le centomila copie. L'ultimo numero della serie mostra ironicamente l'eroina sull'altare, in abito lungo con strascico, intenta a sposarsi con il suo esploratore. Sulla scia dei primi personaggi erotici "made in Italy", Pantera Bionda è stata riproposta nella seconda metà degli anni Sessanta, in una nuova versione, più scollacciata e permissiva, che però è stata soppressa dopo pochi numeri perché i lettori di quel tipo di fumetti erano ormai abituati a ben altre emozioni.

A destra:
Pansy Potter, una bambina dalla forza davvero incredibile.
© D.C. Thomson

In alto, a destra:
per sfuggire alla censura, gli autori ritoccarono ripetutamente minigonna e scollatura di Pantera Bionda.
© S.E.A.T.

• PAPARELLA, RAFFAELE

Nato il 26 dicembre 1915 a Milano, Raffaele Paparella esordisce nel 1937 sul "Vittorioso"• come illustratore. In seguito passa ai fumetti, collaborando sia al "Vittorioso"• che a varie testate della Mondadori e nel 1948 riprende su "Topolino"•, su testi di Federico Pedrocchi•, *La compagnia dei sette*, serie iniziata nel 1939 da Walter Molino•, e disegna la riduzione a fumetti di alcune opere di Emilio Salgari pubblicate sul settimanale omonimo (vedi "Salgari"•). Nel 1949 tiene a battesimo, assieme allo sceneggiatore Guido Martina•, Pecos Bill•, personaggio che lo impegna per diversi anni, e a partire dal 1952 è anche uno dei disegnatori di *Oklahoma*•.

Dopo aver collaborato con le Edizioni Araldo, nella seconda metà degli anni Sessanta passa alla francese Lug disegnando diverse serie avventurose. Ritiratosi in pensione a metà degli anni Ottanta, Raffaele Paparella ha incominciato a disegnare vignette satiriche per hobby.

• PAPERINIK

Il popolarissimo Donald Duck• (il nostro Paperino), venuto per caso a conoscenza dei numerosi trucchi utilizzati cent'anni prima dal ladro-gentiluomo Fantomius, che rubava ai ricchi per dare ai poveri, si trasforma saltuariamente in Paperinik per battersi contro tutte le ingiustizie oltre che contro criminali di ogni tipo. L'eccezionale corredo di questo "diabolico vendicatore", frutto del genio di Archimede (Gyro Gearloose), comprende tra l'altro maschere, stivaletti a molla, acidi corrosivi e una macchina speciale – un misto tra la Jaguar E di Diabolik• e l'Aston Martin di James Bond• – con sedili a catapulta, paraurti estensibili, pulsanti sparaolio e chi più ne ha più ne metta.

Questo misterioso alter ego di Paperino, in grado di cavarsela in qualsiasi situazione, è stato creato nel giugno del 1969 dallo sceneggiatore Guido Martina• e da Giovan Battista Carpi• sulle pagine del numero 706 di "Topolino"•. Da quel momento la sua vita cambia radicalmente (anche se non in tutte le avventure, visto che non sempre si trasforma in Paperinik) e il nostro eroe, stufo di essere considerato dallo zio Paperone (Uncle Scrooge•) e da Paperina (Daisy Duck) un buono a nulla e un fanullone, ha cosí modo di rifarsi dei numerosi insuccessi facendo spesso fare bella figura proprio a... se stesso.

• PAPERINO

Vedi Donald Duck

★ "PAPERINO"

Per "bissare" il successo di "Topolino"•, alla fine del 1937 la Mondadori dà vita a questo nuovo settimanale. Accanto agli eroi disneyani (e può essere curioso notare che Donald Duck•, il nostro Paperino, è per la prima volta protagonista di lunghe storie umoristico-avventurose completamente realizzate in Italia da Federico Pedrocchi•, Mario Pinochi e Nino Pagot) "Paperino" presenta personaggi statunitensi, come Ella Cinders•, Popeye•, ovvero Braccio di Ferro, e Buck Rogers•, ribattezzato Elio Fiamma, e ottime storie italiane come *Zorro della metropoli* di Zavattini, Pedrocchi e Walter Molino•, *Luciano Serra pilota* di Martini e Molino (tratto dall'omonimo film diretto da Goffredo Alessandrini e supervisionato da Vittorio Mussolini) e *La primula rossa del Risorgimento* di Zavattini e Pier Lorenzo De Vita•.

• PAPERON DE' PAPERONI

Vedi Uncle Scrooge

• PAPYRUS

Protagonista di storie ambientate al tempo dei faraoni che possono essere paragonate a quelle di Asterix• per ciò che riguarda la meticolosità delle ricostruzioni storiche e architettoniche – mentre le trame puntano al fantastico e al meraviglioso più di quelle del celebre gallo; basti dire che questo personaggio ha addirittura combattuto contro gli dei in più di un'occasione – Papyrus è un giovane pescatore che vive sulle rive del Nilo. Dopo aver salvato la vita a Théti-Chéri, l'unica figlia del faraone, che spesso lo accompagna nelle sue avventure, la sua vita è cambiata non poco ed egli è spesso accolto a corte anche se a malapena sopportato da vari importanti dignitari, che, invidiosi, tramano contro di lui.

Creata nel 1974 dal belga Lucien De Gieter, questa interessante serie, popolarissima in Belgio e in Francia, dove è stata apprezzata pubblicamente anche da storici e famosi studiosi di cose egiziane, è praticamente sconosciuta in Italia.

• PATORUZÚ

Apparso precedentemente in un'altra serie di Dante Quinterno•, *Aventuras de Don Gil Contendo*, con il nome di Curuga Curiguagüigua e protagonista di una serie tutta sua a partire dal luglio 1931, questo personaggio è uno dei più popolari eroi del fumetto argentino. Ingenuo e conformista, sempre pronto a farsi in quattro per aiutare gli altri, Patoruzú è un avventuroso indio patagone la cui grande forza può essere paragonata solo alla sua generosità.

Visto il grande successo ottenuto da questo

A sinistra:
copertina di "Topolino" con Paperinik.

Pagina a fronte, in alto:
l'indio Patoruzú, popolarissimo personaggio argentino.

Sopra, a destra:
Papyrus, protagonista di interessanti avventure ambientate al tempo dei faraoni.

personaggio, nel 1945 Quinterno ha dato vita a una serie parallela, incentrata sulle avventure del celebre indio da bambino, Patoruzito. Alla realizzazione di questi due personaggi ha collaborato un'équipe di sceneggiatori e disegnatori alla Disney, tra i quali possiamo ricordare almeno Mirco Repetto, Toño Gallo e Tullio Lovato.

• PAULETTE

Questa eroina, ingenua e un po' troppo viziata, è una ragazza dalla bellezza prorompente, ricca in modo oltraggioso ma oltremodo generosa del proprio denaro oltre che nell'esibizione del proprio corpo. Figlia di genitori multimiliardari, che non hanno mai il tempo di occuparsi un po' di lei, Paulette è impegnata in una lunga storia strampalata e ricca di colpi di scena - scritta a partire dal 1970 da Georges Wolinski•, il maggiore autore satirico-politico francese di quel periodo, e disegnata da Georges Pichard•, che diventerà uno dei maestri del fumetto erotico - nella quale succede davvero di tutto e a un certo punto compare addirittura un anziano e un po' svanito Hitler che sogna ancora di asservire il mondo.

• PAYASO

Assai accurata per ciò che riguarda la ricostruzione del mondo medievale, con particolare riferimento ai costumi e all'architettura, *Payaso* mescola abilmente l'umorismo all'avventura. Il protagonista è un ragazzo simpatico e intelligente, Ariel, che salva da un rapimento la giovane principessa Flordelisa. Accolto a corte e istruito per diventare il futuro buffone del re, il giovane, segretamente innamorato della principessa, veglia sempre sull'incolumità della fanciulla sventando varie macchinazioni ai suoi danni. Realizzata da Noly Panaligan, uno dei più famosi autori filippini, questa interessante serie è apparsa sulle pagine del settimanale "Tagalog Klasiks" a partire dal 1953.

• PAZIENZA, ANDREA

Nato a San Benedetto del Tronto il 23 maggio 1956, Andrea Pazienza si iscrive al Dams di Bologna ed esordisce nella primavera del 1977 su "Alteralter" con la sua prima storia a fumetti, *Le straordinarie avventure di Pentothal* (vedi Pentothal•), una storia che affronta i problemi esistenziali dei giovani in quegli anni ed è assai originale tanto nei testi quanto nei disegni.
Partecipa in seguito alle esperienze editoriali di riviste come "Cannibale", "Il Male" e "Frigidaire"•, disegnando numerosi fumetti e centinaia e centinaia di vignette. Nel 1980 dà vita a Zanardi• e in seguito continua a collaborare a "Corto Maltese" e a "Comic Art"•, realizzando contemporaneamente manifesti di cinema e di teatro, scenografie, copertine di dischi e pubblicità. Andrea Pazienza è morto improvvisamente il 16 giugno 1988.

• PEANUTS

Il mondo dei *Peanuts* è incentrato sulle mille disavventure di Charlie Brown•, un perdente nato, incapace di calciare una palla o di far volare un aquilone, circondato da numerosi comprimari - da Linus, "protetto" da un'immancanile copertina, a Lucy, arcigna, intrigante e rompiscatole; da Piperita Patty, un vero e proprio "maschiaccio", a Schroeder, capace di suonare tutto Beethoven su un pianoforte giocattolo; dal negretto Franklin a Snoopy•, un meraviglioso cane nevrotico e sognatore, senz'altro il personaggio più popolare. Questa serie, che l'autore avrebbe voluto intitolare *Li'l Folks* e che l'United Feature Syndicate ribattezzò *Peanuts* ("noccioline", ma anche "personcine"), offre diverse chiavi di lettura, tanto da poter essere apprezzata sia dai ragazzini che

Sopra:
l'affascinante e prorompente Paulette (a sinistra) con Joseph.

A destra e in alto a destra:
un "ritratto di gruppo" dei Peanuts e i più popolari personaggi di Schulz sulla copertina di "Time".

dagli adulti e dagli intellettuali. Ed è proprio questa una delle ragioni del suo successo. Gli adulti non compaiono mai in questa serie, anche se talvolta se ne avverte la "minacciosa presenza" (basti pensare ai medici, alla maestra di Linus, al preside, alla bibliotecaria e alla nonna-copertofoba). Ma è proprio nei discorsi di questi bambini, ora ingenui ora "saputi", nelle loro confidenze, nei loro sogni e nelle loro convinzioni che noi troviamo riflesse, in uno specchio non sappiamo fino a che punto deformato e deformante, le nostre nevrosi da adulti.
Creata nel 1950 da Charles M. Schulz•, autore raffinato che ha contribuito non poco all'affermazione del fumetto presso gli intellettuali, questa serie è una delle più popolari e diffuse in tutto il mondo. I *Peanuts* hanno "interpretato" anche numerosi cortometraggi e almeno due lungometraggi a disegni animati e una commedia musicale, *You're a Good Man, Charlie Brown*, presentata a Broadway nel 1967. Può essere infine curioso ricordare che la navicella di comando e il modulo lunare della missione spaziale Apollo 10 sono stati battezzati rispettivamente Charlie Brown e Snoopy.

• PECOS BILL

Quintessenza del cowboy statunitense, protagonista per eccellenza del fumetto western, il biondo Pecos Bill è un eroe leale e coraggioso, protettore dei deboli e nemico dei malvagi. Sempre vestito con una certa eleganza (camicia azzurra, giubbotto messicano, fazzoletto rosso al collo e copricalzoni di pelle arricchiti dalle immancabili frange), è assolutamente contrario alle armi da fuoco, che non usa mai, mentre è bravissimo con i pugni e abilissimo col lazo. Un'altra curiosa caratteristica di questo personaggio è che egli non uccide mai i propri nemici, anche se questi finiscono in genere vittime di circostanze che il destino riserva loro quale giusta punizione. Le sue avventure sono ambientate in un Texas favoloso e richiamano tutti i temi classici delle storie di questo tipo, dai villaggi sperduti alle carovane dei pionieri, dalle risse nei saloon agli sceriffi venduti, dai cercatori d'oro agli indiani.
Nonostante che all'inizio degli anni Cinquanta il mercato del fumetto western fosse abbastanza inflazionato in Italia - basti pensare, tanto per fare soltanto qualche nome, a Tex Willer•, al Piccolo sceriffo•, a Kinowa• e a Capitan Miki• - Pecos Bill, noto anche come il leggendario eroe del Texas, pubblicato dal 3 dicembre 1949 al 31 marzo 1955, ha conosciuto subito un certo successo grazie alle sceneggiature di Guido Martina• (un accattivante misto di realismo e di vivace fantasia, con un pizzico di leggendarie esagerazioni) e ai disegni di un'équipe validissima (oltre a Raffaele Paparella• vogliamo ricordare almeno Dino Battaglia•, Gino D'Antonio•, Pier Lorenzo De Vita• e Francesco Gamba) che si alternò nella realizzazione delle storie.

• PEDRITO EL DRITO

Protagonista tanto di una lunga serie di tavole autoconclusive quanto di brevi storie umoristiche, Pedrito el drito vive in uno strano West che mescola abilmente passato e presente e dove non manca neppure un certo sapore nostrano, dato che i protagonisti prediligono il barbera e lo scopone al posto dei più esotici whisky e poker. Rude e inflessibile sceriffo di Tapioca City, questo personaggio è in realtà vittima dell'energica moglie Paquita, che spesso lo insegue con un mattarello per qualcosa che ha fatto o che avrebbe dovuto fare.
Nato per smitizzare il classico sceriffo hollywoodiano senza macchia e senza paura oltre che dalla colt infallibile, Pedrito el drito è stato creato nel 1951 da Antonio Terenghi• sulle pagine degli "Albi dell'Intrepido" (in seguito è apparso a lungo sul "Monello"• e dal 1991 è saltuariamente pubblicato sul "Corriere dei Piccoli"•) ed è uno dei più longevi personaggi umoristici italiani.

• PEDROCCHI, FEDERICO

Nato nel 1907 a Buenos Aires, in Argentina, da genitori italiani, Federico Pedrocchi si trasferisce in Italia nel 1912 ed è costretto a interrompere gli studi causa la morte del padre. Nel 1929 dirige il reparto pubblicità di una ditta che produce rubinetti e l'anno dopo apre un piccolo studio di pubblicità iniziando anche a collaborare con novelle e disegni al "Corriere dei Piccoli"•, alla "Domenica del Corriere" e a numerose altre testate. Nel 1935 scrive la sua prima storia a fumetti, *I due tamburini*, una storia di ambiente coloniale disegnata da Kurt Caesar e pubblicata su "I tre porcellini"•, e in seguito collabora con Cesare Zavattini nella realizzazione di *Saturno contro la Terra*•, una fortunata serie di fantascienza disegnata da Giovanni Scolari.
Nel 1937, mentre negli Stati Uniti nessuno aveva ancora pensato a Donald Duck•, il nostro Paperino, come protagonista di lunghe storie umoristico-avventurose (le strisce autoconclusive di Al Taliaferro inizieranno il 7 gennaio 1938 e bisognerà aspettare il 1942 per la prima storia di Carl Barks•), Pedrocchi punta proprio su di lui per dar vita

In alto:
Pecos Bill, uno dei più eleganti cowboy del West.

A sinistra:
il simpatico Pedrito el drito.

Sopra:
Federico Pedrocchi visto da Walter Molino.

a una nuova testata mondadoriana, "Paperino"•, ottenendo dalla Disney l'autorizzazione a scrivere e disegnare storie disneyane in Italia.
Direttore editoriale e artistico delle testate a fumetti della Mondadori dal 1939 al 1942, anno in cui viene arruolato nell'esercito, Pedrocchi scrive numerose storie di prim'ordine (da Saturnino Farandola• a Virus•, da *La compagnia dei sette* a *Il Dottor Faust*•) e crea Tuffolino, un ragazzo in carne e ossa, disegnato da Pier Lorenzo De Vita•, che dal febbraio del 1942 alla fine dell'anno successivo prenderà su "Topolino"• il posto di Mickey Mouse•, il popolarissimo Topolino, allora proibito dal fascismo.
Congedato alla fine del 1943, Pedrocchi diventa direttore editoriale dell'editrice Il Carroccio e contemporaneamente riprende a scrivere sceneggiature per "Topolino". Nel gennaio 1945 muore prematuramente su un treno colpito da una raffica di mitragliatrice durante un'incursione aerea inglese.

• PELLOS, RENÉ

Pseudonimo di René Pellarin, nato il 22 gennaio 1900 nei pressi di Lione. Pellos lascia la scuola per contribuire al bilancio familiare e, dopo aver fatto diversi mestieri (dall'arredatore al pianista, dal litografo al grafico), inizia la carriera artistica in Svizzera disegnando manifesti e vignette umoristiche su "Le Gugusse". All'inizio del 1930 si trasferisce a Parigi, specializzandosi in illustrazioni e vignette sportive. Nel 1935 dà vita a Riri, Gogo e Lolo, protagonisti di un fumetto per ragazzi pubblicato su "L'Intransigeant", cui seguiranno il simpatico e sprovveduto Monsieur Pepiton, lo sportivo Jacques Ardent e il fantascientifico *Futuropolis*•, comunemente considerato il suo capolavoro.
Durante l'occupazione tedesca, Pellos continua a lavorare come disegnatore sportivo, prendendo anche parte alla Resistenza. Nel 1946 torna ai fumetti disegnando Durga-Râni su testi di Jean Sylvère e due anni dopo crea Atomas, una serie di fantascienza incentrata sul vecchio tema dello scienziato pazzo che vuole conquistare il mondo. Dal 1948 al 1981 questo prolifico autore si dedica prevalentemente a *Les Pieds Nickelés*•, gli anarcoidi antieroi creati nel 1908 da Louis Forton, realizzando un centinaio di episodi e donando una seconda giovinezza a queste vecchie glorie del fumetto francese.
All'inizio degli anni Ottanta, dopo aver disegnato il fantascientifico *Novopolis* su testi di Pierre Pascal, Pellos va in pensione, pur continuando di tanto in tanto a collaborare con varie riviste, soprattutto con illustrazioni di carattere sportivo.

In alto:
il pirata Pepito, più famoso in Francia che in Italia.
© Bottaro

• PENTOTHAL

Pubblicata su "Alterlinus" dall'aprile 1977 al luglio 1981 come *Le straordinarie avventure di Pentothal*, questa interessante serie mescola sogno e realtà, umorismo e avventura, droga e violenza, e riflette il disagio giovanile di quegli anni, sfociato nel Movimento del 1977. Creata da Andrea Pazienza•, poco più che ventenne, e realizzata con uno stile personalissimo, la serie sconvolge i tradizionali canoni narrativi del fumetto alternando sequenze realistiche e grottesche.

• PEPITO

Capo di una ciurma di scalcinati corsari tra i quali spicca il simpaticissimo Ventimpoppa, grande amante della siesta e del rhum, Pepito è un piccoletto scaltro e intelligente che avrebbe dovuto essere il protagonista della serie, ma con il passare del tempo le simpatie dei lettori sono andate al suo acerrimo nemico, Hernandez de la Banana, tipico tiranno malvagio e ottuso.
Creato nel 1951 da Luciano Bottaro•, uno dei più prolifici autori del fumetto umoristico italiano, Pepito ha sempre goduto di una vasta popolarità all'estero, soprattutto in Francia, dove, come in Italia, ha avuto una testata tutta sua nel 1955. Da noi è rimasta in edicola soltanto due anni, mentre l'edizione francese ha ottenuto un tale successo che l'editore Victor Broussard chiese all'autore di continuarne direttamente la produzione. A questo primo mensile si affiancò ben presto un trimestrale, sempre a vasta diffusione, e, in tempi più recenti, tutta una serie di almanacchi e volumi cartonati che hanno contribuito sempre più a consolidare oltralpe la popolarità di questo personaggio.

• PERCEVAN

Questo personaggio è un coraggioso cavaliere dai capelli rossi, incurante del pericolo e sempre pronto a lanciarsi nell'avventura per una giusta causa. È accompagnato da un simpatico aiutante di nome Kervin, pusillanime oltre ogni dire, il quale però di tanto in tanto si comporta da vero eroe.

Sopra, a destra:
Percevan, protagonista di storie ambientate in un'imprecisata epoca medievale.
© Editions Glénat

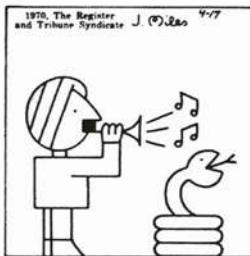
Ambientate in un'imprecisata epoca medievale popolata da signorotti avidi di potere, esseri fantastici, terribili stregoni e affascinanti principesse, le storie di Percevan, create nel 1981 dai francesi Jean Léturgle e Philippe Luguyun - ai quali si è aggiunto lo sceneggiatore Xavier Fauche - sono apparse in un primo momento sull'effimero settimanale "Gomme" e in seguito pubblicate direttamente in volume.

• PÉREZ, GEORGE

Nato il 9 giugno 1954 nel Bronx, uno dei quartieri di New York, lo statunitense di origine portoricana George Pérez debutta come professionista nel 1974 dopo essere stato assistente di Rick Buckler alla Marvel. Dopo aver disegnato alcune serie minori, passa agli *Avengers*• e ai *Fantastic Four*•, occupandosi dal 1975 al 1978 di quest'ultima serie per poi disegnare i primi cinque numeri di *Logan's Run*. Nel 1980 passa alla DC Comics, curando le storie della *Justice League of America*• e, insieme a Marv Wolfman, dei *New Teen Titans*.

A metà degli anni Ottanta disegna e in parte co-sceneggia *Crisis on Infinite Earths*• (una storia in dodici episodi scritta da Marv Wolfan che sconvolge non poco gli universi paralleli creati nel corso degli anni dagli sceneggiatori della DC Comics) e in seguito si dedica soprattutto a Wonder Woman•, realizzando tanto i testi quanto i disegni di una nuova serie di avventure della prima supereroina dei fumetti.

• PERKINS

Creato nel 1968 dall'inglese John Miles e apparso sulle pagine del "London Sunday Times", Perkins è un buffo ometto protagonista di una striscia muta che è un autentico capolavoro di umorismo astratto. Disegnato geometricamente – la testa è un cerchio perfetto, il corpo un rettangolo, i piedi due trapezi e cosí via – questo personaggio si muove infatti in un mondo assurdo e irreale, decisamente surreale, nel quale ogni minimo pretesto può offrire uno spunto per una divertente gag. Nonostante la sua innegabile originalità, la serie non ha mai avuto particolare fortuna. Un destino peraltro comune alla maggior parte delle strisce mute di questo tipo, troppo sofisticate per conquistare il grande pubblico.

• PERONI, CARLO

Nato il 24 novembre 1929 a Senigallia (Ancona), Carlo Peroni inizia la carriera artistica nel 1946 come restauratore e pittore di grandi quadri per chiese. Autore assai prolifico, ha al suo attivo numerosissimi personaggi (da Gervasio• a Teddy Ted, da Sonny• a Slurp) e ne ha disegnati molti altri su testi di diversi sceneggiatori (Zio Boris• di Alfredo Castelli•, Clown• di Pier Carpi, Gianconiglio• di Carlo Triberti e Spugna di Laura De Luca), pur avendo sempre alternato ai fumetti l'attività di animatore e pur avendo assiduamente lavorato per il cinema e la pubblicità. Tra le altre cose ha disegnato dalla prima all'ultima pagina "Tilt", una rivista alla "Mad"• uscita alla fine degli anni Sessanta, ha ripreso il Bonaventura• creato da Sto• e nel 1987 ha realizzato interamente il mensile "Slurp!".

• PERRAMUS

Ambientata in un paese sudamericano oppresso dalla dittatura e incentrata su un uomo che ha perso la memoria e non conosce neppure il proprio nome – "Perramus" è quanto si legge sull'etichetta di un giaccone che indossa – questa storia, scritta nel 1984 da Juan Sasturain e disegnata da Alberto Breccia•, è qualcosa di piú di una semplice allegoria sui meccanismi dell'oblio. Piena di riferimenti e di situazioni non sempre facilmente comprensibili, la serie è la prima e probabilmente l'unica opera di rilievo a fumetti sul regime militare che ha dominato l'Argentina negli anni Settanta.

Nella sua ricerca di se stesso, oltre che degli elementi necessari per capire la realtà che lo circonda, Perramus è aiutato dal famoso scrittore argentino Jorge Luis Borges. E di tanto in tanto fanno capolino nella storia – pubblicata nel nostro paese sulle pagine dell'"Eternauta" e in volume dalla Glénat Italia – altre persone vere: da Henry Kissinger a Juan Domingo Perón, da Carlos Gardel a James Joyce.

• PERRY RHODAN

Popolarissimo in Germania grazie a oltre trecento romanzi, firmati da Karl-Herbert Scheer e Clark Darlton (ma in realtà frutto di un'équipe formata da almeno cinque autori) e pubblicati settimanalmente dall'inizio degli anni Sessanta, Perry Rhodan è un eroe spaziale protagonista di mille avventure vissute ai quattro angoli dell'Universo. Dopo essere stato portato sullo schermo alla fine del 1967 in *Perry Rhodan: SOS aus der*

In alto, a sinistra:
George Pérez ritrattosi con i personaggi che abitualmente disegna.

In alto a destra:
il surreale Perkins.

A destra:
Carlo Peroni, "schiavo" dei suoi numerosissimi personaggi.

Weltall, nel 1968 Rhodan è diventato anche un eroe dei fumetti. Scritta inizialmente da autori anonimi e in seguito da Dirk Hess e disegnata dallo Studio Giolitti di Alberto Giolitti* (alcune storie sono state realizzate da Kurk Caesar, un disegnatore italiano di origine tedesca, già autore di Romano il legionario*), questa serie è stata interrotta nel 1975, quando anche la popolarità del Perry Rhodan letterario era declinata da tempo.

In alto:
Pete the Tramp, un poetico vagabondo.
© King Features Syndicate

♦ PETE THE TRAMP

Pubblicato in Italia negli anni Trenta su "Rin Tin Tin", sull'"Audace" e su numerose altre testate e noto sotto diversi nomi (Saltafossi, Di Malimpeggio, Michelaccio, Pippo il barbone e Peter il vagabondo) Pete è un poetico vagabondo che non ama per nulla il lavoro e vive alla giornata, cercando di mettere insieme il pranzo con la cena. Sempre in compagnia di un bastardino giallo, Boy, indossa un soprabito malandato, calzoni rammendati, un maglione girocollo e un cappellaccio che ha certo conosciuto tempi migliori ed è spesso scacciato senza nessun motivo e costretto a sfuggire all'agente O'Leary, che cerca di rinchiuderlo in prigione anche quando non ha fatto nulla di male.
Già assistente di Percy Crosby per Skippy*, alla fine degli anni Venti Clarence D. Russell aveva dato vita, sulle pagine del settimanale "Judge", a un vagabondo in una serie di vignette. Il personaggio venne notato dallo stesso William Randolph Hearst, che offrì all'autore un contratto con il King Features Syndicate per una tavola domenicale e una striscia quotidiana che prenderanno il via nel 1932. Alla morte di Russell, avvenuta il 22 ottobre 1963, anche il suo personaggio cesserà di esistere.

♦ PETRA CHÉRIE

L'affascinante Petra de Karlowitz, familiarmente nota come Petra Chérie, è considerata da molti un'eccentrica per via del suo amore per l'aviazione, per lo spirito di indipendenza con il quale vive la propria vita, per il suo gusto dei viaggi e dell'avventura oltre che per il modo inconsueto di tagliarsi i capelli, che si imporrà soltanto alla fine della guerra. Ha vissuto a lungo in Cina, parla correttamente cinque o sei lingue e vive le sue avventure negli anni della Prima guerra mondiale. Abita in una grande casa a Sluis, nell'Olanda neutrale, dove amministra la società commerciale di famiglia, mostrando chiare simpatie per gli alleati franco-inglesi e conducendo una specie di guerriglia privata contro austriaci e tedeschi.
Creata nel 1977 da Attilio Micheluzzi* e pubblicata saltuariamente sulle pagine del "Il Giornalino"* e in seguito, dal gennaio 1982, su quelle del mensile "Alteralter", questa eroina pilota spericolatamente l'aereo ed è sempre pronta a sfidare il rischio per una giusta causa; fa quel che vuole senza chiedere nulla a nessuno, ma non le piace essere considerata un'antesignana del femminismo. Nelle sue storie non è raro trovare, in veste di protagonisti o di comparse, personaggi realmente esistiti come Lawrence d'Arabia, Manfred von Richtofen, il leggendario Barone Rosso, o Igor Stravinskij.

♦ PETZI

Vedi Rasmus Klump

Sopra:
l'avventurosa Petra Chérie, protagonista di storie ambientate ai tempi della Prima guerra mondiale.
© Micheluzzi

• PEYO

Pseudonimo di Pierre Culliford, nato il 25 giugno 1928 a Bruxelles. Dopo aver lavorato per un breve periodo in uno studio di disegni animati assieme ad autori come Franquin* e Morris*, nel 1947 Peyo dà vita sul quotidiano "La dernière heure" al giovane paggio medievale Johan, che in seguito verrà affiancato dal piccolo e collerico Pirlouit. Johan et Pirlouit*, noti in Italia come Rolando e Pirulí, appariranno in seguito sulle pagine di "Spirou"* e sarà proprio in una loro avventura che i due incontreranno gli Schtroumpfs*, i nostri Puffi, destinati a diventare popolarissimi in tutto il mondo.
Peyo ha anche dato vita al gatto Pussy, a Benoît Brisdefer*, un bambino dotato di una forza davvero straordinaria, e a Jack Célestin, ma dalla seconda metà degli anni Sessanta si è dedicato esclusivamente agli Schtroumpfs, fondando uno studio che si occupa della loro produzione oltre che della loro commercializzazione nel *merchandising* quanto della loro utilizzazione in varie campagne pubblicitarie.

♦ THE PHANTOM

Le leggende raccontano che Phantom, il nostro Uomo Mascherato, è immortale e da oltre quattrocento anni combatte contro il male, in tutte le sue forme. In realtà tale compito è tramandato segretamente da padre in figlio da quando, nel 1536, l'unico superstite di un massacro compiuto nel golfo del Bengala dai terribili pirati Singh, giurò sul teschio di suo padre, che era stato mozzo di Cristoforo Colombo sulla Santa Maria, di impegnare la propria vita e quella dei suoi discendenti allo sterminio della pirateria.
Così è nato il primo Phantom, noto anche come "Ombra che cammina" tra i terribili pigmei Bandar, gli unici che conoscono il segreto della sua immortalità e sui quali ha un grande ascendente. Quello attuale ha studiato a Oxford, per un pelo non è diventato campione mondiale di pugilato e nella sua lunga "carriera" ha combattuto contro pirati e delinquenti di ogni risma, organizzazioni spionistiche internazionali, dirottatori di aerei e persino contro i giapponesi durante la Seconda guerra mondiale. Vive abitual-

mente in un'improbabile giungla indonesiana, circondato dai fedeli Bandar; ma spesso abbandona queste zone per raggiungere negli Stati Uniti l'affascinante Diana Palmer, conosciuta nella sua prima avventura. Studentessa universitaria, esploratrice dilettante e crocerossina volontaria, dolce e spregiudicata nello stesso tempo, Diana torna di tanto in tanto nella giungla per trascorrere lunghe vacanze insieme con il suo eroe. Dopo essere stati a lungo fidanzati, i due si sono improvvisamente sposati il 30 ottobre del 1977 e dopo un anno e mezzo hanno avuto due gemelli.
Nato nel 1936, l'Uomo Mascherato è il secondo personaggio creato dallo sceneggiatore Lee Falk• dopo il mago Mandrake•. Disegnata inizialmente da Ray Moore, che contribuí non poco al suo successo, nel 1946 la serie è stata affidata al suo aiutante, lo scadente Wilson McCoy, e soltanto nel 1961 passa a Sy Barry, fratello di Dan Barry, disegnatore di Flash Gordon•, che saprà dare al giustiziere mascherato una dimensione piú originale e moderna. Tra gli autori dei comic book possiamo infine ricordare Bill Lignante, Wallace Wood• e Steve Ditko•.

Questo personaggio ha avuto una sola versione cinematografica: un serial in quindici episodi realizzato nel 1943 da Breezy Reeves Eason per la Columbia e interpretato senza infamia e senza lode da Tom Tyler. Per ciò che riguarda le apparizioni teatrali, possiamo segnalare due curiosi lavori italiani: uno spettacolo sperimentale di Giuliano Scabia negli anni Sessanta, intitolato *Zip-Lap-Vap, Mam-Crep-Scap-Plip-Trip-Scrap e la grande Mam alle prese con la società contemporanea*, e una commedia di Carla Torrero rappresentata nel 1979, *Ma è poi esistito l'Uomo Mascherato?*, con la protagonista che considera l'eroe creato da Lee Falk un personaggio reale.
Può infine essere curioso notare che al matrimonio tra Diana Palmer e l'Uomo Mascherato, svoltosi nella giungla, hanno partecipato anche Mandrake, Narda e Lothar•. Come si sa, i tre sono protagonisti di un'altra popolare serie creata da Lee Falk, ma prima non avevano mai avuto alcuna occasione per incontrarsi!
Vedi nella pagina accanto il box sugli eroi mascherati del fumetto.

★ "PHÉNIX"

Questa rivista trimestrale, nata nel 1966 ed edita in seguito per un certo periodo dalla Dargaud, si è occupata soprattutto della produzione francese e statunitense, dedicando anche alcuni interessanti numeri monografici all'aviazione, alla fantascienza, a Tarzan• e ai fumetti underground "made in U.S.A.". Ha anche pubblicato a puntate un interessante dizionario enciclopedico sui fumetti interrottosi nel gennaio del 1977 quando, con il numero 48, sono cessate le pubblicazioni. Sulle pagine di questa rivista sono state pubblicate anche non poche storie a fumetti, spesso in anteprima per la Francia, dall'Ulysse• di Lob e Pichard• a Nevada Hill di Gourmelen e Buzzelli•, da Anita• di Crepax• a Mort Cinder• di Oesterheld• e Alberto Breccia•.

♦ PHILÉMON

Un candido e ingenuo ragazzo di campagna è il protagonista di queste storie decisamente insolite e fantastiche ambientate in una sorta di mondo parallelo, perennemente in bilico tra il sogno e una realtà del tutto particolare, dove le cose cambiano continuamente aspetto e funzioni, il tempo segue ritmi assai diversi rispetto a quelli tradizionali e tutto può accadere senza che nessuno se ne stupisca piú di tanto. Philémon, creato nel 1965 da Fred•, cerca di sfuggire alla banale vita quotidiana rifugiandosi in un proprio mondo irreale nascosto tra le lettere delle parole Oceano Atlantico nell'immaginario mare delle carte geografiche.
Al ritorno da queste straordinarie e incredibili avventure, nelle quali è spesso accompagnato dall'asino Anatole, Philémon cerca di raccontare al padre, un contadino di solidi principi dotato di una limitata fantasia, ciò che gli è successo. Ma l'uomo non crede assolutamente alle sue parole e spesso lo punisce, convinto che in realtà il figlio si limiti a nascondersi perché non ha nessuna voglia di lavorare.

♦ PHOEBE ZEIT-GEIST

Rapita durante una festa ad Anversa, questa eroina subisce una serie di disavventure paragonabili solo a quelle della Justine creata dal marchese De Sade oltre che ricche di riferimenti alla realtà politica e sociale dell'epoca, con cenni alla guerra del Vietnam, al problema razziale negli Stati Uniti e cosí via. Attraversando non si sa bene come le

Sopra, a sinistra:
The Phantom nella versione di Luke McDonnell.
© King Features Syndicate

In alto:
copertina di "Phénix"

A destra:
l'ingenuo Philémon, protagonista di storie decisamente insolite.
© Dargaud

GLI EROI MASCHERATI

Anche se la letteratura popolare aveva già avuto i suoi eroi mascherati (come la Primula Rossa o Zorro), The Phantom• è l'indiscusso capostipite di tutti i mascherati del fumetto avventuroso e da lui sono piú o meno derivati numerosissimi eroi, che in genere sono giustizieri che combattono una personale lotta contro il crimine e che si mascherano per proteggere la loro identità segreta oltre alla vita dei loro cari. Alcuni si limitano a nascondere gli occhi sotto una mascherina - come Zorro• o The Spirit• - o sotto un paio di occhiali (per esempio, Superman• quando si trasforma nel timido e impacciato Clark Kent, o Plastic Man•, che usa un grande paio di occhiali scuri), mentre altri personaggi uniscono al cappuccio-maschera fantasiosi e sgargianti costumi che forse hanno origine addirittura nel mondo del circo, come osservava E. Nelson Bridwell, riferendosi a Superman, nella prefazione a un volume antologico sull'Uomo d'acciaio pubblicato in Italia dalla Milano Libri nel 1972.

« Ho letto molte spiegazioni, » scriveva Bridwell, « tra le quali le piú divertenti (e le piú assurde) sono quelle degli psicanalisti. Eppure per me la risposta è sempre stata ovvia. Forse gli psicanalisti non sono mai andati al circo (...). È là che si trova la gente in costumi aderentissimi, piuttosto simili a quello di Superman, per dare spettacolo di meravigliose acrobazie. » E l'osservazione può essere estesa anche ad altri supereroi e ad altri eroi mascherati.

Maschera e costume sono una specie di "marchio di fabbrica" che raramente viene cambiato anche se talvolta, nel corso degli anni, qualche eroe può improvvisamente cambiare *look*. Il caso piú eclatante è forse quello di Spider-Man•, il nostro Uomo Ragno, che a metà degli anni Ottanta, nel corso della saga *Marvel Superheroes' Secret Wars*, ritroviamo con un nuovo costume. Come se non bastasse, questo si rivelerà addirittura un organismo vivente di origine aliena che aderisce all'eroe, fisicamente e mentalmente, in una simbiosi totale. Ma il nuovo costume non incontrerà le simpatie dei lettori e dopo qualche tempo l'Uomo Ragno riuscirà a liberarsene.

Prevalentemente statunitensi, gli eroi mascherati esistono anche in numerosi altri paesi. C'è lo spagnolo *El guerrero del antifaz*, che si mette al servizio della cristianità ai tempi dei re cattolici dopo aver combattuto nelle fila dell'esercito saraceno ed è costretto a mascherarsi proprio per non essere riconosciuto come nemico né dai nuovi né dai vecchi alleati; il francese Fantax•, che indossa una calzamaglia rossa e nera, cappuccio e mantellina e ha una grande "F" stampigliata sul petto; e gli italiani Asso di Picche• e Amok•, assai popolari nel nostro paese alla fine della Seconda guerra mondiale. Il primo indossa una semplice calzamaglia gialla, mentre il secondo ha un grottesco mascherone sul petto per incutere terrore nei suoi nemici. Lo stesso scopo di Bob Kane•, il quale, accusato da piú parti di aver creato un eroe nero, si difese dichiarando che con la figura di Batman• (calzamaglia viola, sul petto il simbolo del pipistrello, cappuccio-maschera con due larghe orecchie e un grande mantello plissettato) aveva inteso infondere nel cuore dei gangster la paura dell'inferno.

Negli anni Sessanta, con la nascita di Diabolik•, capostipite dei cosiddetti fumetti neri, gli eroi mascherati passano dall'altra parte della barricata. Anche se i loro metodi erano talvolta assai personali e discutibili, gli eroi mascherati avevano sempre combattuto dalla parte della giustizia. Ora sono invece i "cattivi" a diventare protagonisti assoluti di storie in cui i poliziotti non fanno una gran bella figura. La calzamaglia nera dell'eroe creato dalle sorelle Giussani sarà ben presto modificata con maggiore o minore fantasia dai suoi numerosi epigoni. Anche per evitare eventuali accuse di plagio.

Tra i costumi piú fantasiosi indossati da questi personaggi possiamo ricordare quello di Kriminal•, uno scheletro su sfondo giallo.

A sinistra:
Batman e Robin nella versione di Bob Kane.

In alto:
Diabolik, capostipite dei cosiddetti fumetti neri.

barriere dello spazio e del tempo – d'altra parte il suo cognome significa appunto "spirito del tempo" in tedesco – Phoebe Zeit-Geist finisce infatti nelle mani di un sadico ufficiale nazista che la frusta a lungo prima di farla morire e rinascere diverse volte in mezzo ad avvelenatori, tossicomani e maniaci vari.
Creata nel 1966 da Michel O'Donaghue e dal disegnatore Frank Springer e apparsa per la prima volta sulle pagine della rivista letteraria d'avangurdia statunitense "Evergreen Review", questa affascinante quanto sfortunata eroina sarà pubblicata in seguito un po' in tutto il mondo – e non senza polemiche, per esempio in Germania – su riviste sofisticate o direttamente in volume.

♦ IL PICCOLO RANGER

Kit Teller, orfano di un ranger del Texas condannato a morte dopo essere stato ingiustamente accusato di aver collaborato con degli indiani ribelli, viene adottato dal sergente O'Hara ed entra giovanissimo nel corpo, meritandosi cosí il soprannome di "piccolo ranger" e conquistandosi ben presto il grado di capitano. Col tempo riuscirà anche a dimostrare che le accuse rivolte al padre erano infondate e a riabilitarne la memoria.
Protagonista di un western tradizionale rivolto ai lettori piú giovani, Kit è affiancato da numerosi comprimari: la fidanzata Claretta, Frankie Bellevan, un simpatico sbruffone, il cinese Cin Lao e l'intrepida Annie Quattropistole, una vecchietta terribile che beve, fuma e impreca come il piú incallito cowboy.
Creato nel 1958 dallo sceneggiatore Andrea Lavezzolo* e dal disegnatore Francesco Gamba, questo personaggio è in seguito stato continuato da numerosi altri autori, tra i quali possiamo ricordare Decio Canzio e Giancarlo Berardi per i testi e Lina Buffolente* e Franco Bignotti per i disegni.

♦ IL PICCOLO SCERIFFO

Il giovanissimo Kit Hodgkin, orfano dello sceriffo di Prairie Town, cattura l'assassino del padre e viene eletto a succedergli per acclamazione. Spesso in compagnia di Rocky, un fedele coyote, e di Piggy, un inetto agente federale, Kit è un ottimo tiratore e ha un profondo senso della giustizia. Nonostante la sua età e la sua mancanza di esperienza, non esita ad affrontare criminali di tutti i tipi, cavandosela sempre anche nelle situazioni piú difficili. Tra i piú assidui comprimari possiamo ricordare la sorella Lizzie, la fidanzata Flossie e suo padre Garrett, in un primo momento avversario di Kit e in seguito suo amico e consigliere.
Creato nel 1948 dall'editore Tristano Torelli e dal disegnatore Dino Zuffi, questo personaggio è stato in seguito continuato da numerosi autori.

• PICHARD, GEORGES

Nato il 7 gennaio 1920 a Parigi, Georges Pichard si diploma alla Scuola d'arti applicate (dove ritornerà come professore di disegno nella seconda metà degli anni Quaranta) e inizia a occuparsi di pubblicità, fondando in seguito una propria agenzia. Alla fine della Seconda guerra mondiale collabora con illustrazioni e vignette umoristiche a "Le Rire" e disegna qualche tavola a fumetti per "La Semaine de Suzette". Nel 1964 inizia un lungo e proficuo sodalizio con lo sceneggiatore Jacques Lob, dando vita a Ténébrax*, a Ulysse* (una rilettura in chiave fantascientifica dell'*Odissea*), al simpatico Submerman* e all'ingenua Blanche Epiphanie, un'eroina che non ha nulla da invidiare alle sfortunate protagoniste dei feuilleton ottocenteschi.
Nel 1970 crea l'affascinante Paulette* su testi di Georges Wolinski* e nel 1976 Caroline Choléra su testi di Daniel Dubos, accentuando sempre piú il taglio erotico delle sue tavole. Tanto che nel 1977 il suo Marie-Gabrielle de Saint-Eutrope incapperà nei rigori della censura. Da allora produce quasi esclusivamente fumetti erotici. Tra questi bisogna ricordare almeno Carmen, dal romanzo di Mérimée, una seconda Marie-Gabrielle, e *Les 110 pilules*.

♦ LES PIEDS NICKELÉS

Il nasuto Croquignol, il barbuto Ribouldingue e l'orbo Filochard, piú noti come Les Pieds Nickelés ("i piedi di nickel" è un'espressione dialettale francese che indica coloro che non hanno molta voglia di lavorare e tirano a campare vivendo di espedienti), sono tre simpatici imbroglioni totalmente privi di scrupoli.
Creati nel 1908 dal francese Louis Forton sulle pagine del settimanale "L'Epatant"* e assai caratterizzati, tanto nell'aspetto grafico quanto nel linguaggio dialettale e sgrammaticato delle rare nuvolette (mentre il testo che compare nelle lunghe didascalie è sempre corretto), questi personaggi si dimostrano sin dall'inizio anarchici e del tutto insofferenti delle regole e delle autorità e non mancano, soprattutto nei primi anni di vita, pungenti critiche contro l'operato del governo e delle istituzioni oltre che verso personalità e uomini politici francesi, sempre indi-

A sinistra:
Phoebe Zeit-Geist, un'eroina che supera le barriere dello spazio e del tempo.

In alto:
il giovane Kit Teller, noto anche come Piccolo Ranger, insieme a Frankie Bellevan.

cati con nome e cognome. Nel 1911 Croquignol, Ribouldingue e Filochard diventano prima deputati e poi ministri, spodestando addirittura il presidente della repubblica Armand Fallières e prendendo in mano le redini del governo, mentre una decina di anni dopo fanno un lungo viaggio negli Stati Uniti, avendo tra l'altro a che fare con il proibizionismo, Hollywood e la segregazione razziale.
Realizzata da Forton sino al 1934, questa serie è stata in seguito continuata da numerosi altri autori, tra i quali bisogna ricordare almeno René Pellos•, che se ne occupa dal 1948 al 1981 e sin dall'inizio ha utilizzato regolarmente le nuvolette al posto delle tradizionali didascalie.

• PIER CLORURO DE' LAMBICCHI

Eccentrico e maldestro inventore che non ne combina mai una giusta, un bel giorno - del tutto per caso, naturalmente - Pier Cloruro de' Lambicchi riesce a inventare l'arcivernice, una pittura trasparente dotata dell'incredibile capacità di dare vita agli esseri ritratti sui libri, quadri e manifesti. Basta una semplice pennellata perché personaggi di tutti i tipi prendano vita. Ma ogni volta, per una ragione o per l'altra, finiscono con il rivoltarsi contro il malcapitato inventore, il quale non demorde, nonostante i numerosi insuccessi e i guai ai quali va di volta in volta incontro: una settimana dopo l'altra ripete il proprio esperimento, sperando di avere maggiore fortuna.
Creato nel 1930 da Giovanni Manca e apparso inizialmente sulle pagine del "Corriere dei Piccoli"•, questo simpatico personaggio è stato in seguito riproposto sul supplemento del quotidiano "Il Giorno", "Il Giorno dei ragazzi"•, a partire dal 1967.

• PIF

Tranquillo e disponibile, allegro e scanzonato (ama fare i dispetti, ma si dà sempre da fare se qualcuno ha bisogno di una mano), Pif è un cane di razza incerta che cammina su due zampe, parla e ragiona come un essere umano, ma non indossa abiti come Mickey Mouse• e la maggior parte degli animali antropomorfi dei fumetti. Vive inizialmente in campagna, presso una famiglia composta dal signor Tonton, sua moglie Tata e il loro figlioletto Doudou, ma ben presto si trasferisce in città, dove sarà spessissimo alle prese con l'amico-nemico Hercule, un gatto che egli ama superare in astuzia.
Creato nel 1948 da Claude Arnal• sulle pagine de "L'Humanité Dimanche", supplemento settimanale de "L'Humanité", quotidiano del Partito comunista francese, e ancora oggi popolarissimo in Francia, nel 1952 Pif diventa uno dei personaggi di punta del settimanale per ragazzi "Vaillant"•, che nel 1965 si trasforma addirittura in "Le Journal de Pif" e nel 1969 in "Pif-Gadget", allegando in ogni numero un aggeggio in omaggio.
Nella seconda metà degli anni Sessanta, con il varo di alcune collane tascabili e il moltiplicarsi delle storie di questo simpatico personaggio, Arnal è affiancato dallo sceneggiatore Patrice Valli e dal disegnatore Louis Cance. Nel 1970 Michel Motti darà vita, sotto la supervisione di Arnal, che incomincia a diradare sensibilmente la propria produzione, a un vero e proprio studio per il quale lavoreranno numerosi autori francesi e italiani come Corteggiani•, Dimberton, Nawa e Clod (Claudio Onesti). Moltissime storie sono inoltre state disegnate da Giorgio Cavazzano•, uno dei migliori autori disneyani italiani, che nel 1989 è diventato art director del settimanale.

• PIFFARERIO, PAOLO

Nato il 27 agosto 1924 a Milano, Paolo Pif-

In alto:
Les Pieds Nickelés nella versione di René Pellos.
© S.P.E.

A sinistra:
Pier Cloruro de' Lambicchi, inventore della prodigiosa arcivernice.
© Manca

Sopra:
Il cane Pif e il gatto Hercule, due popolari personaggi creati da Claude Arnal.
© V.M.S. Publications

farerio inizia a disegnare fumetti mentre ancora frequenta l'Accademia di belle arti di Brera, creando nel 1943 Capitan Falco per l'editore Alberto Traini. Poi disegna una serie sul popolare calciatore Giuseppe Meazza e Ridolini (ispirato al personaggio di un famoso attore del muto, lo statunitense Larry Semon), e in seguito si occupa di animazione per la Gamma Film dei fratelli Gavioli. Dal 1961 inizia a collaborare con l'Editoriale Corno, disegnando, prevalentemente su testi di Max Bunker•, pseudonimo di Luciano Secchi, *Viva l'Italia*, Maschera Nera, El Gringo e Milord.
Nel 1973 disegna, senpre su testi di Secchi, il meticoloso Fouché•, un ottimo fumetto storico sulla Rivoluzione francese pubblicato sulle pagine di "Eureka"•. Successivamente alterna le matite di Alan Ford• alla collaborazione a *La storia d'Italia a fumetti* di Enzo Biagi e alla realizzazione di riduzioni a fumetti di alcune famose opere letterarie per "Il Giornalino"•.

■ PILIPINAS
I fumetti filippini, praticamente sconosciuti nel resto del mondo, hanno una lunga tradizione che risale agli anni Venti anche se i personaggi più diffusi nel paese sono spesso i grandi eroi statunitensi. Creato nel 1929 da Tony Velasquez, Kenkoy• - un ragazzo con i tipici problemi della sua età, che in seguito cresce, si fidanza, si sposa e ha dei figli - è a lungo uno dei personaggi più popolari tra quelli realizzati da autori locali.
Nella seconda metà degli anni Quaranta esordiscono Jesse F. Santos (che su testi di Damy Velasquez dà vita all'agente segreto DI-13•, una specie di James Bond ante litteram, e alla fine degli anni Sessanta si trasferirà negli Stati Uniti collaborando alla Western Publications e ad altre case editrici) e Malang Santos, noto semplicemente come Malang (autore del divertente Kosme, un poliziotto in pensione succube di una moglie ossessiva), mentre negli anni Cinquanta nascono tra l'altro El Indio•, una serie ambientata a metà del secolo scorso e incentrata sulle lotte tra gli indigeni e gli spagnoli che governano le Filippine, e Payaso•, che si svolge nell'Europa medievale.
Tra i personaggi più popolari degli anni Sessanta ricordiamo almeno Siopawman•, una divertente parodia di Superman•, il fantastico *Tagisan ng mga agimata*• e l'epica saga di Voltar•, creata nel 1963 da Alfredo Alcala, uno dei più famosi autori filippini, mentre negli anni Settanta e Ottanta incominciano a diffondersi il fumetto underground, genere nel quale si segnalano il gruppo Malaya, in seguito molto politicizzatosi, e Reggie, autore tanto di storie umoristiche quanto di storie realistiche sulla colonizzazione del paese da parte degli spagnoli.

★ "PILOTE"
Questo importante settimanale francese, apparso nell'ottobre del 1959, ospita sin dal primo numero tre fortunatissime serie: Asterix• di Goscinny• e Uderzo•, Barbe-Rouge• di Charlier• e Hubinon• e Tanguy et Laverdure• di Charlier e Uderzo. Nel dicembre dell'anno successivo l'editore Georges Dargaud acquista la testata - occupandosi dei problemi commerciali e amministrativi e lasciando agli autori la massima libertà nella realizzazione delle storie - sulle cui pagine nasceranno o arriveranno in seguito altri importanti personaggi: da Blueberry• ad Achille Talon•, da Lucky Luke• a Valerian•, da Philémon• a Hypocrite.
All'inizio degli anni Settanta molti autori lasceranno il settimanale per passare ad altre riviste o dare vita a proprie case editrici (tra questi la Bretécher•, Gotlib•, Mandrika, Giraud•, Druillet•, Morris•, Tardi• e, infine, gli stessi Goscinny e Uderzo) e nel giugno

1974 "Pilote" diventa mensile ("Pilote Mensuel"), fondendosi in seguito, nel marzo del 1986, con "Charlie"• e diventando "Pilote et Charlie".

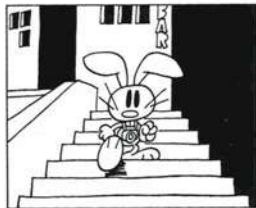
♦ PIMPA
Simpaticissima cagnetta-bambina a pallini rossi, con la lingua perennemente penzoloni, la Pimpa, creata da Altan• per la sua bambina e approdata nel 1975 sulle pagine del "Corriere dei Piccoli"•, è diventata in breve tempo uno dei personaggi più noti e amati dai lettori di quel settimanale. Disegnata con un tratto che richiama non poco la maniera di disegnare dei bambini e colorata con toni vivaci, la Pimpa vive assieme al signor Armando, un dolce e comprensivo padrone-papà che la asseconda in tutti i suoi desideri, ed è sempre indaffarata a combinare qualcosa di utile e interessante. Può parlare agli oggetti, che naturalmente le rispondono a tono, ed è sempre disponibile se si tratta di aiutare una nuvola triste o una caffettiera che non vuole più fare il caffè. Talvolta Pimpa combina qualche pasticcio, ma lo fa sempre per caso e senza nessuna cattiveria perché è fondamentalmente buona e generosa.

♦ PINKY
Continuamente a caccia di notizie, con una piccola macchina fotografica appesa al collo, Pinky è un simpatico coniglietto rosa,

Sopra, a sinistra:
l'agente segreto DI-13, popolare personaggio nelle Filippine.

A sinistra:
Siopawman, una divertente parodia di Superman.

In alto:
copertina per il trentesimo anniversario di "Pilote".

nudo come la celebre Pink Panther, la nostra Pantera Rosa, che fa il giornalista con alterne fortune e si muove sullo sfondo di una città dove può capitare di tutto, dai delitti più terribili all'atterraggio di dischi volanti in pieno centro.
Creato nel 1973 da Massimo Mattioli• per il settimanale cattolico "Il Giornalino"•, che ancora oggi lo ospita regolarmente sulle sue pagine, questo personaggio è protagonista di brevi storie autoconclusive coloratissime e un po' strampalate.

• PINKY RANKIN

Realizzate dallo statunitense Dick Floyd e pubblicate dal 1942 al 1948 sulle pagine del "Daily Worker", il quotidiano del Partito comunista americano, le avventure belliche di Pinky Rankin nei paesi europei occupati dai tedeschi non si discostano molto da quelle vissute dagli altri eroi di guerra "made in Usa" impegnati nella Seconda guerra mondiale. Ma, anche se egli non si qualifica mai apertamente come marxista, di tanto in tanto, tra un'azione e l'altra, intrattiene i suoi compagni (e, naturalmente, anche i lettori) sul ruolo sostenuto dai comunisti nella lotta contro Hitler. Molto realistica, questa serie presentava sempre i nazisti come sadici criminali autori di torture e di inutili carneficine.

★ "PIONIERE"

Indirizzato ai ragazzi dai sette ai quattordici anni e con un'impostazione simile a quella del cattolico "Il Vittorioso"•, anche se di segno del tutto opposto, questo settimanale, organo dell'Associazione Pionieri d'Italia, d'ispirazione comunista, era diffuso attraverso le Case del Popolo e le cellule del partito più che dai giornalai. Alle varie rubriche si alternano personaggi umoristici - come Atomino e Chiodino, due serie create dallo scrittore Marcello Argilli e dal disegnatore Vinicio Berti, e i francesi Pif• e Arthur• - e storie realistiche come Aquila Bianca di Isan e Onesti e *Avanti picciotti* di Arpa e Canevari. Non mancano neppure le versioni a fumetti di romanzi famosi, come *Il richiamo della foresta* di London o le storie sui partigiani. Apparso per la prima volta il 7 ottobre 1949, questo settimanale cessa le pubblicazioni nel 1964, per riapparire in seguito come inserto del giovedì nel quotidiano del Partito comunista "L'Unità" fino ai primi del 1967.

• LES PIONNIERS DE L'ESPÉRANCE

Questa serie, creata nel 1945 da Roger Lecureux e dal disegnatore Raymond Poïvet• e pubblicata sino al 1973 - con una sola interruzione dal 1953 al 1957 - è certamente uno dei più popolari e longevi fumetti di fantascienza europei.
È incentrata su un'astronave, l'Espérance, che percorre in lungo e in largo l'Universo, alla ricerca di informazioni scientifiche più che di avventure, anche se queste, naturalmente, non mancano.
Il primo episodio era ambientato su un pianeta chiaramente ispirato al Mongo di Flash Gordon•, ma in seguito gli autori hanno dimostrato la loro bravura, tanto nella trama che nei disegni, prendendo spunto dalla migliore fantascienza letteraria e impegnando l'equipaggio internazionale (Maud, dottoressa statunitense, Tsin-Lu, chimica cinese, Rodion, fisico russo e Robert, ingegnere

francese e progettista del veicolo) in avventure ai quattro angoli dell'Universo (anche se non sono certo mancate quelle ambientate sulla Terra), arricchendo via via la serie di mondi di tutti i tipi, sia naturali che artificiali, popolati di volta in volta da esseri in tutto e per tutto simili all'uomo, da macchine intelligenti, da mostri e perfino da molecole pensanti o cristalli telepatici.

• PIPPO

Vedi Goofy

• PIPPO, PERTICA E PALLA

Conosciuti anche come i Tre P, il piccolo e intelligente Pippo, lo spilungone Pertica e il grosso e goloso Palla formano un terzetto di ragazzi avventurosi, cui spesso si aggiunge il fedele cane Tom, protagonisti di storie che spaziano dal presente al passato, dalla realtà ai sogni più fantasiosi.
Creata nel 1940 da Benito Jacovitti• sulle pagine del "Vittorioso"• (nella prima avven-

Sopra:
il coniglio Pinky, un fotoreporter sempre a caccia di notizie.

A destra:
Les Pionniers de l'Espérance, protagonisti di mille avventure.

In alto, a destra:
Pinky Rankin.

tura, *Pippo contro gli inglesi,* c'è il solo Pippo, ma sin dalla seconda sarà sempre affiancato dai due amici), questa serie si è via via arricchita di numerosi indovinati comprimari: l'arcipoliziotto Cip, che non ne azzecca mai una, l'anziana signora Carlomago, che vuole sempre intromettersi in tutto, e il terribile Zagar, un diabolico criminale in calzamaglia nera chiaramente ispirato al Phantom Blot disneyano, il nostro Macchia Nera, e anticipatore di Diabolik* per la sua abilità di trasformarsi per compiere i suoi arditissimi furti.

◆ PISQUINO DA VOLASTRA

Creato nel 1971 da Enzo Marciante* e protagonista di quattro lunghe avventure apparse direttamente in volume, Pisquino da Volastra è un uomo di multiforme ingegno che vive nell'Italia del 1500 e riassume in sé le qualità dei geni del suo tempo, Leonardo da Vinci in testa. Artista e scienziato, conosce l'alchimia e la magia bianca ed è sempre impegnato nella realizzazione di macchine stravaganti per la sua epoca perché troppo in anticipo sui tempi.

◆ PLASTIC MAN

Eel O'Brien, investito da un getto d'acido che trasforma il suo corpo in una sostanza gommosa in grado di allungarsi e modellarsi a piacere, decide di mettere i suoi incredibili poteri al servizio della giustizia. Indossa un costume rosso e giallo e nasconde il volto dietro un grande paio di occhiali scuri, assumendo il nome di battaglia di Plastic Man, anche se non è il solito supereroe invincibile bensí una delle prime parodie di Superman* & C. Le avventure di questo personaggio, spesso affiancato dal maldestro Woozy Winks, puntano infatti soprattutto sull'umorismo.

Creato nel 1941 dallo statunitense Jack Cole per la Quality Comics e in seguito continuato da numerosi altri autori, dalla seconda metà degli anni Sessanta Plastic Man è entrato a far parte della grande famiglia di supereroi della DC Comics.

◆ PLUTO

Unico vero animale di una certa importanza nell'antropomorfico mondo disneyano, il fedele e sonnacchioso cane di Mickey Mouse*, il nostro Topolino, appare per la prima volta nel cortometraggio *The Moose Hunt* (Caccia all'alce), diretto all'inizio del 1931 da Burt Gillett, e il 10 gennaio dell'anno successivo lo ritroviamo nella prima tavola domenicale del topo piú famoso del mondo dove, inseguito da un gattaccio-accalappiacani perché privo di medaglietta, è salvato appunto da Topolino.

Protagonista di simpatiche disavventure domestiche e rurali piú che di lunghe avventure (anche se una volta, in una storia del 1935, diventa inopinatamente un campione nelle corse di cani), Pluto in genere preferisce poltrire piuttosto che darsi da fare e si accontenta di un ruolo di secondo piano accanto al suo padrone, che non accompagna quasi mai in giro per il mondo e raramente aiuta nelle sue indagini.

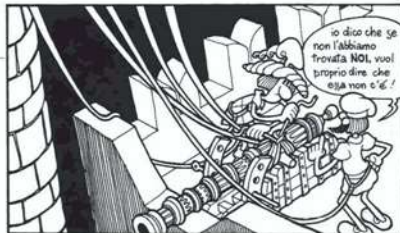
◆ POGO

Ambientata nella palude di Okefenokee - un vero e proprio microcosmo nel quale l'uomo non compare mai - questa serie non ha un solo mattatore e lo stesso Pogo, un opossum saggio e tollerante circondato da vari eccentrici personaggi, è piú un testimone che un protagonista assoluto. Dopo aver fatto parte per un certo periodo dell'équipe di Walt Disney*, nel 1943, sul primo numero dell'albo "Animal Comics", Walt Kelly* aveva iniziato una serie incentrata sul bambino Bumbazine e su Albert, un simpatico alligatore fanfarone. In seguito, convintosi che gli animali fossero un soggetto piú stimolante e divertente da disegnare, l'autore eliminerà Bumbazine inserendo nelle storie nuovi personaggi come l'opossum Pogo, il saccente gufo Howland Owl, il vanesio segugio Beauregard, il "tartarugo" Churchy la Femme e Porky-Pine, il porcospino pessimista e brontolone, tanto per ricordare soltanto quelli piú importanti e ricorrenti. La serie viene cosí ribattezzata Albert and Pogo e in seguito soltanto Pogo quando incomincerà a essere distribuita da una grande agenzia.

All'inizio soltanto umoristica, questa serie è andata sempre piú impegnandosi negli anni

Sessanta sino a essere considerata, soprattutto durante le presidenze di Johnson e di Nixon, un'indiretta cartina di tornasole della realtà politica statunitense.

Alla morte di Kelly, avvenuta nel 1973, le tavole domenicali di Pogo sono state continuate per un certo periodo dalla moglie, anche lei ex collaboratrice dello Studio Disney, per poi essere interrotte. La serie è stata ripresa nel 1989 da due giovani autori statunitensi, lo sceneggiatore Larry Doyle e il disegnatore Neal Sternecky.

Vedi a pagina 208 il box sugli animali nel fumetto.

A sinistra:
Pisquino da Volastra, uomo di multiforme ingegno.

In alto, a sinistra:
Pluto, il cane di Topolino.

Sopra:
Pogo e Albert.

• POÏVET, RAYMOND

Nato nel 1900 a Parigi, Raymond Poïvet inizia a lavorare nel mondo dei fumetti nel 1941 dopo aver fatto l'arredatore e il disegnatore di moda, con un fantasioso adattamento del *Robinson Crusoe* di Daniel Defoe. In seguito disegna varie biografie di famosi personaggi storici (da Cristoforo Colombo a Napoleone Bonaparte) su "L'Aventureux" e *Vers les mondes inconnues* su "Le Téméraire". Nel 1945 dà vita, sulle pagine di "Vaillant"•, assieme allo sceneggiatore Roger Lécureux, alla saga fantascientifica *Les pionniers de l'Espérance*•, indubbiamente la sua opera più famosa, che continuerà sino al 1973, con una sola interruzione dal 1953 al 1957.

Nel 1947 Poïvet crea un proprio studio (dal quale passeranno autori come Gigi•, Mandryka e Forest•) e in seguito disegna anche vari effimeri personaggi, tra i quali meritano di essere ricordati almeno il fantascientifico Marc Reynes su "OK", Colonel X su "Coq Hardi" e il giornalista Guy Lebleu su "Pilote"•. Dopo aver collaborato all'*Histoire de France en bandes dessinées* e a *La decouverte du monde*, prestigiose opere a fumetti pubblicate dalle Editions Larousse, nella seconda metà degli anni Settanta Poïvet realizza Nefertari per l'"Echo des Savanes", *L'Echiquier Cubique* per "Circus"• e *Opus IV* per "Neutron". Tra i suoi lavori successivi segnaliamo almeno il prestigioso *Docteur Faust*, su testi di Jacquette Rodolphe, pubblicato direttamente in volume.

♦ POLLY AND HER PALS

Pubblicata a partire dal 4 dicembre 1912 sul "New York Journal" e sugli altri quotidiani del gruppo Hearst e direttamente ispirata a un altro fumetto, *For This We Have Daughters?*, vale a dire "Per questo abbiamo figlie?", creato a metà dell'anno precedente dallo stesso Cliff Sterrett•, questa serie si intitola in un primo tempo *Positive Polly* e solo a metà gennaio dell'anno successivo verrà ribattezzata *Polly and Her Pals*, ovvero Polly e i suoi amici. Quanto alla tavola domenicale, iniziata il 28 dicembre 1913, prenderà questo titolo soltanto alla fine del 1925 dopo essere stata lanciata come *Here, Gentlemen, Is Polly!* ("Signori, eccovi Polly!") e pubblicata in seguito a lungo semplicemente come Polly. Tutti questi titoli sono comunque fuorvianti per quanto riguarda il contenuto della serie, non tanto imperniata sulla giovane Polly e i suoi numerosi corteggiatori quanto sul buffo ménage dei suoi genitori, Susie e Samuel Perkins, Maw e Paw nell'intimità, sui loro continui battibecchi e sulle loro battute particolarmente ricche di giochi di parole. Tra i numerosi comprimari meritano infine di essere ricordati il maggiordomo Neewah, il gatto Kitty, Carrie, cugina di Maw, e il suo insopportabile figlio Angel.

Popolarissima negli Stati Uniti anche se praticamente sconosciuta in Italia, *Polly and Her Pals* merita di essere ricordata anche per la grande cura posta dall'autore Cliff Sterrett - che nel 1934 smette di occuparsi delle strisce quotidiane (affidandole a Paul Fung e ad altri autori) per dedicarsi completamente alle tavole domenicali, che continuerà sino al suo ritiro definitivo nel 1958 - nel realizzare gli albi femminili seguendo il mutare delle mode.

■ POLSKA

La Polonia ha una certa tradizione di riviste illustrate che risale al 1859 con la nascita di "Tygodnik Ilstrowany", che spesso pubblicava brevi storielle mute in sequenza; poi negli anni Venti le riviste presentavano saltuariamente sulle loro pagine lo svedese Adamson, ribattezzato Agapit Krupa, la francese Bécassine• e altre storie tratte da "La Semaine de Suzette". Ma i primi fumetti (anche se in realtà sono storie mute con didascalie in versi) escono soltanto all'inizio degli anni Trenta: si tratta di Koziolek Matolek e della scimmia Fiki Miki, protagonisti di storie educative e moraleggianti realizzate da Kornel Makuszynski e Marian Walentynowicz.

Nel 1935 il settimanale "Swiat Przygod" inizia a pubblicare veri e propri fumetti, ma ben presto la produzione degli anonimi autori locali viene scalzata da grandi personaggi "made in Usa" come Brick Bradford•, Mandrake• e *Tim Tyler's Luck*•, i nostri Cino e Franco. Altre riviste puntano sugli eroi disneyani o sul fantascientifico Flash Gordon•, mentre Tarzan• ha addirittura una propria testata.

Durante la Seconda guerra mondiale e l'occupazione tedesca tutte le riviste a fumetti cessano le pubblicazioni. La ripresa sarà molto lenta e bisognerà attendere il 1952 per ritrovare una serie polacca: una storia sulla vita di Copernico pubblicata su "Przekroj" e realizzata da Tadeus Przypkowski e dal disegnatore Jerzy Skarzynski, che in seguito daranno vita all'avventuroso Janosik. Tra i personaggi più popolari nati in seguito, meritano di essere almeno ricordati: Kapitan Zbik, protagonista di storie poliziesche; Kapitan Kloss, un ufficiale dello spionaggio polacco, reso popolare da un serial televisivo, che agisce durante la Seconda guerra mondiale, mescolandosi ai tedeschi e sventando i loro piani; infine le serie *Podzienny Fron*, sull'attività di un gruppo di partigiani

In alto:
Pogo con due comprimari della sua serie.

Sopra, a destra:
l'avventuroso Janosik, popolare personaggio polacco.

ANIMALI TRA REALTA' E FANTASIA

Da quando Esopo, Fedro e La Fontaine li hanno umanizzati nelle loro favole, trasformandoli in simboli fissi delle virtú e dei vizi dell'uomo, gli animali sono entrati stabilmente sia nella letteratura per ragazzi che in quella per gli adulti. E, naturalmente, anche nei fumetti, dove sono numerosissimi tanto nelle storie umoristiche (è proprio un pappagallo a parlare per la prima volta con la caratteristica "nuvoletta" in una tavola di Yellow Kid•, comunemente considerato il capostipite del fumetto

moderno) quanto in quelle avventurose. Impossibile ricordarli tutti. Basterà segnalare, tra i primi, il Tige di Buster Brown•, il bassotto del signor Bonaventura•, il pinguino Alfred•, lo sciocco cane poliziotto Ran Tan Plan•, Milou, l'inseparabile compagno di Tintin• e Idefix, il piccolissimo cane di Obelix, il grande amico di Asterix•; e, tra i secondi, Devil, il lupo fedele compagno di The Phantom•, il nostro Uomo Mascherato, Silver, il cavallo di Lone Ranger•, e Krypto, il supercane di Superboy•.

Ci sono poi storie in cui gli animali sono protagonisti assoluti o quasi (come il tarzanide Akim•, i cui autori decisero sin dall'inizio di far parlare gli animali come gli esseri umani, non con suoni gutturali, ruggiti o barriti di volta in volta tradotti, ma con frasi ben costruite, anche quando parlano tra loro e Akim, che conosce il loro linguaggio) e altre con animali che si comportano in tutto e per tutto come noi. Naturalmente non ci riferiamo soltanto agli animali che incontra Kamandi•, umanizzati dalle radiazioni atomiche, che detengono il potere in uno dei tanti futuri possibili, quanto a personaggi di primo piano come Krazy Kat• o Felix•, come Tom & Jerry• o

Lupo Alberto•. Per non parlare poi di una "stella" come Snoopy•, che da "semplice" cane si è trasformato col passare degli anni in un bracchetto nevrotico e sognatore, senz'altro il personaggio piú popolare dei *Peanuts*•.

C'è poi un sottofilone particolarmente importante, quello degli animali antropomorfi. Questo comprende i popolarissimi Mickey Mouse• e Donald Duck•, i nostri Topolino e Paperino, e gli altri numerosi eroi disneyani o il divertente Howard the Duck•, un papero extraterrestre dal carattere rissoso e un po' folle che è sempre circondato da belle ragazze ed è spesso impegnato in storie un po' assurde. E non dimentichiamo il caso particolare di Cucciolo• e Beppe, nati nel 1939 come animali antropomorfi sulla scia del successo di Topolino e Pippo, che nel dopoguerra si sono trasformati in veri e propri esseri umani.

Questa rapida carrellata si conclude elencando alcuni animali completamente inventati come gli Shmoo (esseri bianchi a forma di palla, preoccupati soltanto di rendere felici gli uomini fornendo loro tutto quello che sognano o desiderano e che saranno combattuti al grido di «Gli Shmoo sono cattivi perché sono cosí buoni!») e i Kigmi (che provocano la crisi dell'industria bellica, di militari, avvocati, poliziotti e cosí via, placando l'aggressività degli uomini, che potevano liberamente sfogarsi sui loro capaci sederi) che compaiono in alcune storie di Li'l Abner•, il Marsupilami• di André Franquin• e il delizioso Copyright di Jean-Claude Forest•.

In alto:
il pinguino Alfred, uno dei primi personaggi del fumetto francese.
© Saint-Ogan

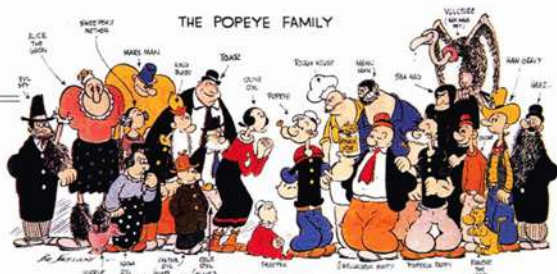
In alto:
Li'l Abner e Daisy Mae con due Shmoo.
© United Feature Syndicate

A sinistra: Flip, il simpatico "gangarone" di Eta Beta.
© The Walt Disney Company

Sopra:
Topolino festeggia un compleanno di Pluto.
© The Walt Dinsey Company

polacchi durante l'ultima guerra, e *Pilet Smiglowka*, incentrata sulle avventure di un pilota di elicottero.
Nel 1972 Krzysztof Teoder Toeplitz pubblica "Szpilki", una rivista satirica sulla quale si faranno le ossa molti giovani autori come Andrzej Mleczko e Andrzej Dudziski, mentre nel 1976 esce il primo numero di "Relax", sul quale esordisce Grzegorz Rosinski, l'unico autore in seguito noto in Occidente grazie al fantastico Thorgal (disegnato su testi di Jean Van Hamme) e al fantascientifico Hans (disegnato su testi di André-Paul Duchateau), apparsi rispettivamente su "Tintin"• e su "Circus"•.
Condizionato dalla difficile situazione politica e sociale oltre che da una cronica mancanza di carta che ha portato alla chiusura di molte testate, negli anni Ottanta il fumetto polacco ha continuato a impoverirsi e ben difficilmente nuovi autori e nuovi personaggi di un certo livello riusciranno a imporsi a livello internazionale o all'attenzione dei pochi lettori locali interessati alla cosiddetta letteratura disegnata.

• PON PON

Il titolare di questa serie è un allegro, simpatico funghetto umanizzato, sempre disponibile a dare una mano a tutti oltre che a sentire gli sfoghi dei suoi amici e a dare loro qualche buon consiglio. Pon Pon non è tanto il protagonista, quanto un testimone disincantato di quanto accade intorno a lui in delicate storie umoristiche che ripropongono in chiave favolistica gli stessi problemi piccoli e grandi che affliggono da sempre l'uomo. Anche se la sua vita e quella dei suoi amici è indubbiamente più tranquilla e rilassante della nostra, in questo microcosmo non mancano certo i problemi, visto che i vari personaggi si comportano in tutto e per tutto come noi, offrendo quindi più di uno spunto per una satira bonaria e divertente dei difetti umani.
Creato da Luciano Bottaro• (saltuariamente affiancato dallo sceneggiatore Carlo Chendi) e pubblicato sulle pagine del settimanale cattolico "Il Giornalino"• a partire dal 1971, Pon Pon appare ancora oggi in una lunga serie di tavole autoconclusive e di brevi racconti.

• POPEYE

Coraggioso e ingenuo quanto rissoso e irascibile, Popeye, il nostro Braccio di Ferro, fa capolino il 17 gennaio del 1929 in un altro fumetto di Elzie Crisler Segar•, *The Thimble Theatre*•. È soltanto una comparsa, destinata a breve vita, ma piace moltissimo ai lettori, tanto da diventare ben presto il protagonista assoluto della serie, che Segar arricchisce via via con nuovi e indovinati personaggi.
Eterno fidanzato di Olivia, che vorrebbe essere corteggiata e vezzeggiata dal rude marinaio, questo scorbutico eroe è l'incarnazione dell'uomo leale e deciso che difende fragili fanciulle e vive straordinarie avventure ai quattro angoli del mondo. Infatti sino alla morte di Segar, avvenuta nel 1938, le storie di Popeye, al di là di un certo gusto per le battute e le situazioni umoristiche, sono prettamente avventurose. Onesto, fortissimo e capace di nobili imprese, questo popolarissimo personaggio ricorre talvolta (e soltanto in casi estremi) agli spinaci, una "pozione" che gli infonde un'energia straordinaria e gli consente di abbattere energumeni barbuti e prepotenti, Bluto in testa, che sembrano usciti dalle comiche di Charlot.
Alla morte di Segar, Braccio di Ferro è stato continuato da Tom Sims e, più tardi, da Ralph Stein per i testi, mentre i disegni sono stati affidati a Doc Winner prima e a Bill Zaboly poi, ma ha perso il suo originario mordente, diventando protagonista di storie quasi esclusivamente umoristiche. Bud Sagendorf si occupa egregiamente delle strisce quotidiane e delle tavole domenicali di questa serie dal 1958.
Può essere curioso ricordare che, pur essendo già famosissimo, anche al suo esordio sullo schermo, nel 1933, Braccio di Ferro deve accontentarsi del ruolo di comparsa accanto alla provocante e maliziosa Betty Boop•. Ma in meno di un anno diventa protagonista di una lunghissima serie di cortometraggi a disegni animati (oltre duecento titoli dal 1933 al 1957) realizzati dai fratelli Max e Dave Fleischer.

• PORFIRI

Smessa l'attività agonistica – ha alle spalle un glorioso passato da calciatore nelle file della Dinamo come centromediano – Otto Zaccaria Porfiri, questo il suo nome completo, ha messo su qualche chilo di troppo, ma non sembra preoccuparsene anche se talvolta il suo fisico grande e grosso gli crea qualche problema. Vive a Berlino, una città che secondo il suo autore, Franco Saudelli•, «può offrire delle soluzioni aperte al racconto spionistico, cosa che non ti può dare Los Angeles o Miami» e ama definirsi «una specie di poliziotto». Apparentemente bonario e pacioccone, Porfiri è in realtà un segugio deciso e affidabile che non molla facilmente la preda e che porta quasi sempre a buon fine le indagini che gli vengono di volta in volta affidate.
Iniziate nel 1984 sulle pagine di "Orient Ex-

A sinistra:
il simpatico Pon Pon, un funghetto umanizzato sempre disponibile a dare una mano ai suoi numerosissimi amici.

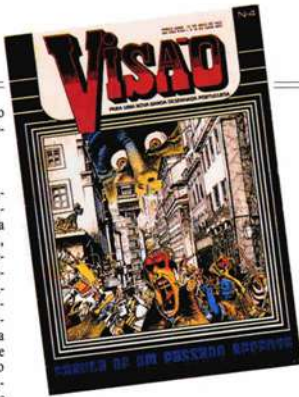
In alto:
protagonisti e comparse delle storie di Braccio di Ferro.

press"•, le avventure di questo personaggio sono in seguito continuate su quelle di "Comic Art"•.

■ PORTUGAL

Anche se i fumetti portoghesi incominceranno a essere pubblicati massicciamente soltanto negli anni Venti (quando, sulla scia del successo ottenuto da "Seculo Comico", supplemento umoristico del quotidiano "Seculo", nato nel 1915, si moltiplicano i supplementi dei quotidiani e le riviste espressamente dedicate ai ragazzi, come "ABCzinho" e "O Carlitos"), non bisogna dimenticare che il Portogallo aveva sin dalla seconda metà del secolo scorso una lunga tradizione di riviste satiriche che spesso pubblicavano brevi storie in sequenza. La più lunga e famosa tra queste storie è *Apontamentos de Rafael Bordalo Pinheiro sobre a picaresca viajem do Imperador do Rasilb pela Europa*, un vero e proprio protofumetto di centoventi immagini, raggruppate in quattordici pagine, nel quale Rafael Bordalo Pinheiro ironizza su un viaggio nel Vecchio Continente dell'imperatore Pedro II e dove Rasilb è un trasparente anagramma di Brasil (Brasile).

Anche se i loro nomi sono sconosciuti nel resto del mondo e spesso ormai poco noti persino in Portogallo, non bisogna dimenticare che i supplementi dei giornali e le riviste dedicate ai giovani pubblicano sin dall'inizio storie a fumetti realizzate da autori portoghesi, mentre gli autori stranieri arriveranno soltanto nel 1935 (gli statunitensi sulle pagine di "O Mickey" ed Hergé• con il suo Tintin• su quelle di "O Papagayo"), e che soltanto all'inizio degli anni Cinquanta l'importazione incomincerà a farsi massiccia tanto da portare alla formulazione di disposizioni ufficiali, del resto mai rispettate dagli editori, che stabilivano che il settantacinque per cento dei fumetti pubblicati dovevano essere portoghesi.

I bravi autori non mancano (basterà ricordare, tanto per fare qualche nome, Eduardo Teixeira Coelho, Jaime Cortez, José Garcĕs e Servais Tiago), ma gli editori preferiscono puntare sui grandi personaggi stranieri. Tra il 1968 e il 1971 escono addirittura quattro riviste che utilizzano quasi esclusivamente materiale straniero: "Timtim" e "Spirou" quello francobelga, e "Jornal do Cuto" e "Jacto" quello spagnolo; mentre gli autori portoghesi non riescono a pubblicare all'estero i loro fumetti. Molti autori cambiano mestiere o si trasferiscono all'estero – Coelho in Francia e successivamente in Italia, Cortez in Brasile, Carlos Roque e José Manuel Soares in Spagna e cosí via. La produzione nazionale, nonostante l'ottimo inizio, incomincia a segnare il passo e anche "Quadrinhos", un'interessante *fanzine* che si occupa criticamente di fumetti, deve dedicare la maggior parte delle sue pagine ai grandi personaggi stranieri.

"Visao", che nasce nell'aprile 1975 puntando sugli autori locali, chiude i battenti dopo una decina di numeri, ma alcune riviste satiriche come "O Estripador" ed "Evaristo" riescono a conquistarsi un proprio spazio. La produzione locale langue sino alla seconda metà degli anni Ottanta (quando l'editore Meriberica dà vita a "B.D.", una rivista in grande formato con il sessanta per cento di materiale francobelga e il quaranta per cento di materiale portoghese), però ben difficilmente riuscirà a risorgere e a tornare agli antichi splendori.

• PRATT, HUGO

Nato il 15 giugno 1927 su una spiaggia vicinissima a Rimini, Hugo Pratt è uno dei maestri indiscussi del fumetto moderno. Il suo primo personaggio famoso è Asso di Picche•, un mascherato dall'aderente costume giallo pubblicato sull'omonima testata alla quale collaboravano anche Dino Battaglia•, Damiano Damiani, Mario Faustinelli e Alberto Ongaro•, anch'essi alle prime armi. Le loro storie erano pubblicate in Argentina dall'Editorial Abril e dopo la chiusura dell'"Asso di Picche"• il gruppo veneziano continua a lavorare per il Sud America fino a quando, nel 1950, viene loro proposto di trasferirsi direttamente a Buenos Aires.

In Argentina Pratt continua Junglemen•, su testi di Ongaro, e dà vita, quasi sempre su testi di Héctor G. Oesterheld•, a numerosi personaggi di successo, da Sargento Kirk• a Ernie Pike• a Ticonderoga•. Dopo una breve parentesi in Gran Bretagna e nel West Virginia, Pratt torna in Argentina (realizzando Ann y Dann, serie ambientata in Africa) e nel 1961 si trasferisce in Brasile, dove collabora con Enrique Lipszyc alla fondazione dell'Escuela Panamericana de Arte. Dopo un'altra breve sosta argentina (da segnalare almeno lo splendido Wheeling•), Pratt torna in Italia a metà degli anni Sessanta e inizia a collaborare al "Corriere dei Piccoli"• creando, su testi di Ongaro, l'Ombra, un simpatico mascherato per ragazzi che ricorda un po' il vecchio Asso di Picche e realizzando diverse splendide riduzioni di capolavori della letteratura per ragazzi come *L'isola del tesoro* e *Il ragazzo rapito*, entrambi di Robert Louis Stevenson. Nella seconda metà del 1967 esce a Genova "Sgt Kirk"•, una rivista mensile di storie avventurose che dedica molto spazio ai suoi fumetti e sulle cui pagine Pratt realizza *Una ballata del Mare Salato*, una lunga saga gremita di personaggi, tutti di ottimo livello. Tra questi Corto Maltese•, eroe romantico alla Conrad, che, divenuto protagonista di

In alto:
copertina di "Visao", interessante rivista portoghese.

A destra:
Hugo Pratt ritratto da Milo Manara in una storia di Giuseppe Bergman.
© Manara

una lunga serie di avventure, darà a Pratt una meritata fama internazionale.

♦ PRAVDA

Questa eroina ricorda fisicamente la cantante Françoise Hardy ed è una violenta contestatrice della società dei consumi. Indossa un giubbetto generosamente aperto sul petto, stivali sulle gambe nude e un alto cinturone, che spesso usa come arma, ed è una sbandata che si lancia a cavallo di una potente motocicletta per le strade di Megalopoli, quintessenza della nostra civiltà, che vorrebbe definitivamente distruggere. Pravda è stata creata nel 1967 dai francesi Pascal Thomas e Guy Pellaert (che l'anno precedente aveva disegnato le curiose avventure di Jodelle•) e pubblicata sull'ironico e irriverente "Hara-Kiri", una specie di "Male" ante litteram.

♦ PRINCE VALIANT

Figlio del re di Thule in esilio, il giovane Valiant approda nella fredda terra dei Britanni. La sua lotta con un gigantesco serpente marino introduce subito a quel misto di storia e leggenda che rimarrà una costante di questa splendida saga, ambientata ai tempi leggendari di re Artú, in un periodo fantastico piú che storico, popolato di maghi, cavalieri e misteriose regine.
Coraggioso e sorretto da saldi ideali di giustizia, il ragazzo cresce e diventa uno dei cavalieri della Tavola Rotonda, si erge a paladino dei poveri e dei deboli, partecipa alle guerre contro i Sassoni e contro gli Unni, sposa la principessa Aleta, ha quattro figli e vive mille avventure che hanno sfondi ora reali e ora mitici: dalle Crociate alle vicende tipo Robin Hood, dalle esplorazioni per mare (che lo portano addirittura in America) fino al Santo Sepolcro. Senza dimenticare che in queste storie *in progress* (nelle quali, cioè, il tempo passa anche per i vari personaggi) la vita privata ha sempre avuto un suo spazio anche perché, come ha detto il suo autore a un giornalista, «troppi drammi o azioni violente possono diventare noiosi. Cosí io tento di intermezzarli con scene familiari, di introdurre nuove comparse o di aggiungere un tocco di umorismo prima del prossimo pericoloso episodio».
Creata nel 1937 dallo statunitense Harold Foster• e realizzata con uno stile difficilmente eguagliabile, che rifiuta la nuvoletta sostituendola con brevi didascalie inserite nelle vignette, questa serie si rifà al gusto dell'illustrazione piú che alle serrate sequenze narrative del fumetto. Frutto di un notevole lavoro di ricerca, le storie di Foster, che ha scritto anche un romanzo imperniato sulle avventure di Prince Valiant, sono state portate sullo schermo nel 1954 dalla 20th Century Fox in un lungometraggio in Cinemascope e Technicolor diretto da Henry Hathaway e interpretato da Robert Wagner, Janet Leigh, James Mason e Primo Carnera. Dopo aver realizzato oltre 1700 tavole, nel 1971 Foster ha affidato la realizzazione della serie a John Cullen Murphy•.

♦ PROCOPIO

Piccoletto, simpatico e dal grande cuore, Procopio esordisce nel 1951 sulle pagine del settimanale cattolico "Il Vittorioso"• come scudiero al servizio di un presuntuoso cavaliere medievale, anche se il caso lo fa presto diventare a sua volta cavaliere facendogli affrontare, con coraggio e con un pizzico di umorismo, situazioni piú grandi di lui.
Sin dalla seconda avventura, Lino Landolfi• ha però adottato un semplice artificio narrativo che ha permesso a questo personaggio di vivere avventure in epoche diverse senza dover ricorrere a complicate macchine del tempo. Il protagonista di questa storia è infatti un moderno discendente dello scudiero-cavaliere medievale: anch'egli si chiama Procopio ed è un agente della polizia statunitense. Da questo momento le sue avventure si alternano a quelle dei suoi antenati, in tutto e per tutto uguali a lui: Procopio, un tipico uomo medio ovunque si trovi, può vivere ogni sorta di storie, senza alcun limite spaziale o temporale.
Le avventure di questo popolarissimo personaggio – nel 1958, quando la RAI indisse un concorso-referendum tra i ragazzi, Procopio risultò il piú popolare tra cinquanta nomi di ogni tempo e paese della letteratura infantile e dei fumetti – hanno avuto una versione discografica nel 1966. Nello stesso anno Lino Landolfi ha pubblicato il romanzo *Procopio di Torrecupa*. Nella seconda metà degli anni Sessanta Procopio è stato "interpretato" dai mimi di Mago Zurlí e presentato, sempre in televisione, con disegni originali dell'autore.

♦ LOS PROFESIONALES

Come si lavora in uno studio che produce fumetti? A questa e a molte altre domande che di solito si pongono i lettori risponde lo spagnolo Carlos Gimenez• in questa divertente serie, apparsa nel 1981 su "Rambla" e pubblicata in Italia su "Eureka"• durante la gestione di Castelli• e Silver•, nella quale l'autore racconta la vita di tutti i giorni di un gruppo di autori di fumetti di Barcellona che lavorano per conto dell'agenzia Creaciónes Ilustradas, trasparente allusione alla vera Selecciónes Ilustradas di Josep Toutain nella quale l'autore lavorava accanto ad altri futuri famosi disegnatori spagnoli. Am-

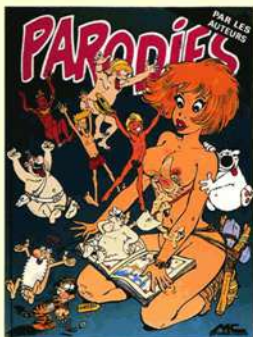
Sopra:
Pravda, violenta contestatrice della civiltà dei consumi.

In alto:
l'avventuroso Prince Valiant.

A destra:
Los Profesionales, un'ottima serie sulla vita dei disegnatori di fumetti.

I FUMETTI SUI FUMETTI

Anche se *Los profesionales*• è indubbiamente il più interessante e maturo fumetto sul mondo dei fumetti, non è certo l'unico a puntare sulla vita di tutti i giorni di autori professionisti o sul "dietro le quinte" di un mondo indubbiamente affascinante. Basti pensare a *Le gang Mazda*•, una divertente serie scritta e disegnata dai belgi Bernard Hislaire, Christian Darasse e Marc Michetz, che ne sono anche i simpatici protagonisti, o alle storie di Franco Fossati e Bruno Cannucciari, che si sono autoritratti nei ruoli di un critico e di un autore per parlare su "Comic Art"•, naturalmente a fumetti, della critica fumettistica, delle *fanzines* e dei rapporti tra fumetti e pubblicità oltre che per "recensire" un'edizione del Salone internazionale dei comics di Lucca. È anche capitato che il pinguino Opus• abbia cercato per qualche tempo di fare l'autore di fumetti, mentre lo stesso Dick Tracy• ha avuto una volta a che fare con cinque sconclusionati autori: mentre uno scriveva la storia, gli altri quattro disegnavano contemporaneamente la striscia... una vignetta per ciascuno!

La maggior parte dei fumetti sui fumetti sono comunque incentrati sulla parodia dei personaggi piú famosi. Con il suo Fearless Fosdick•, azzeccata caricatura del Dick Tracy• di Chester Gould•, Al Capp• dovrebbe essere stato il primo a dar vita a una serie di successo, anche se in fondo le sue avventure erano saltuariamente inserite in quelle di Li'l Abner• e presentate come la sua lettura preferita. Ma non bisogna dimenticare che già negli anni Trenta gli anonimi autori dei *dirty comics* avevano puntato proprio sui grandi eroi dei fumetti oltre che su importanti uomini politici e famose stelle del cinema per

i loro proibitissimi fumetti pornografici venduti di nascosto agli angoli delle strade delle grandi città statunitensi dai *dirty men*, gli sporcaccioni.

Non mancano numerosi esempi in diversi altri paesi come la Spagna e l'Italia, ma le parodie dei piú famosi personaggi dei fumetti ha in seguito conosciuto un vero boom soprattutto in Francia, dove sono numerosi i volumi che prendono in giro gli eroi piú popolari. Da Asterix• a Tintin•, da Spirou• agli Schtroumpfs•, i nostri Puffi, si può dire che nessun grosso personaggio francofono non abbia avuto la sua brava parodia. In genere si tratta di storie brevissime, da una a quattro pagine, che puntano, piú o meno felicemente, ma in genere in modo simpatico e divertente, sul sesso o ci fanno vedere come potrebbero comportarsi questi personaggi da vecchi. Un vero e proprio *scoop*, anche perché tutti sanno che in genere gli eroi dei fumetti non invecchiano e, anzi, con il passare del tempo tendono spesso addirittura a ringiovanire.

Per concludere queste brevi considerazioni, non bisogna dimenticare che talvolta sono gli stessi autori, soprattutto quelli che di solito collaborano alle riviste per ragazzi (e, naturalmente, quelli maggiormente dotati di una certa autoironia), a utilizzare i loro personaggi in situazioni diverse dal solito in tavole pubblicate sulle riviste specializzate o raccolte direttamente in volume.

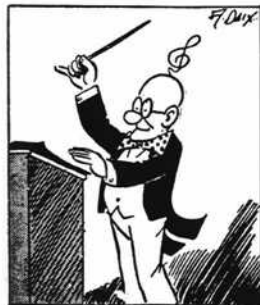
Sempre in Francia, sono piuttosto diffusi anche simpatici e originali "omaggi" fumettistici periodicamente dedicati, tanto ai personaggi quanto agli autori, in occasione di qualche loro anniversario.

Sopra:
Franco Fossati e Bruno Cannucciari, autori e interpreti di un fumetto sui fumetti.
© Fossati e Cannucciari

In alto:
copertina di un volume francese con le parodie di personaggi d'oltralpe.
© MC Productions

A destra:
i tre interpreti de La Gang Mazda.
© Editions Dupuis

bientate nella seconda metà degli anni Sessanta, queste divertenti storie, in parte autobiografiche, offrono anche un quadro abbastanza esauriente del clima politico e sociale dell'epoca.
Vedi nella pagina accanto il box sui fumetti sul mondo del fumetto e sulle parodie dei personaggi più famosi.

♦ PROFESSEUR NIMBUS
Protagonista di strisce completamente mute, come il Ferd'nand• di Henning Dahl Mikkelsen, l'Henry• di Carl Anderson e altri personaggi, il professor Nimbus è un signore di una certa età, serio e pensoso, che cerca di risolvere problemi di gravità o di moto perpetuo con complicati marchingegni. In seguito lo ritroviamo sotto tutte le latitudini, dall'Africa al Polo Nord, impegnato di volta in volta in mille mestieri diversi, dall'esploratore al cercatore d'oro, dal mago al capitano di una nave.
Creata nel 1934 da André Daix per l'agenzia francese Opera Mundi, che distribuisce in Europa gli eroi del King Features Syndicate, questa serie, inizialmente intitolata *Les Aventures du Professeur Nimbus*, interrotta durante la Seconda guerra mondiale, è stata poi ripresa come Le Professeur Nimbus, con identiche caratteristiche, dalla fine degli anni Quaranta al 1974, da un gruppo di disegnatori anonimi che firmava le varie strisce con lo pseudonimo collettivo di Jean Darthel.

Sopra:
Professeur Nimbus, eccentrico inventore di inutili marchingegni.
© Opera Mundi

In alto:
Pugacioff, simpatico "luposki della steppaff".
© Rebuffi/Periodici per ragazzi

♦ I PUFFI
Vedi Schtroumpfs

♦ PUGACIOFF
Creato nel 1959 da Giorgio Rebuffi• e apparso inizialmente nelle storie di Cucciolo• e Beppe, conquistandosi in seguito uno spazio sempre maggiore sino a diventare titolare di una propria serie autonoma, Pugacioff è un simpatico quanto famelico lupo della steppa, perennemente in lotta con il bieco Bombarda, avversario "storico" dei due amici. Si esprime con un curioso accento pseudorusso e il suo linguaggio è pieno di parole che terminano in "oski" e in "aff" o in "eff". Tanto per fare un solo esempio, egli parla di se stesso come di un coraggioso "luposki della steppaff".

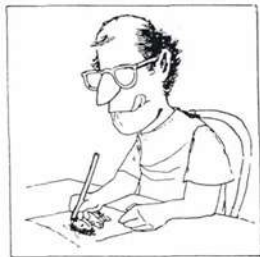
♦ THE PUNISHER
Frank Castle, ex marine reduce dal Vietnam ed ex agente dei servizi di sicurezza, sta facendo un pic-nic con la sua famiglia. Ma ben presto la serenità si trasforma in tragedia perché sono capitati proprio in mezzo a un serrato regolamento di conti tra gangster. Sconvolto dalla morte dei suoi cari oltre che dal senso di colpa che lo tormenta per non essere riuscito a salvarli, l'uomo si trasforma in *The Punisher*, il Punitore, indossando un macabro costume nero con tanto di teschio bianco sul petto e iniziando una personale lotta contro la criminalità organizzata.
Mosso da una determinazione davvero maniacale - per non perdere tempo gira giorno e notte con un furgone con armi di tutti i tipi - questo personaggio, popolarissimo negli Stati Uniti, con il passare del tempo è diventato sempre più brutale e violento. Tanto che ormai non sono più soltanto i criminali a dargli la caccia ma gli stessi rappresentanti della legge che in un primo momento l'avevano visto come un alleato.
Specchio di un paese ossessionato dal crimine, dove molti provano spesso il discutibile impulso di farsi giustizia con le proprie mani, il Punitore è apparso per la prima volta nel 1974 sulle pagine del numero 129 di "The Amazing Spider-Man", un comic book incentrato sulle avventure di Spider-Man•, il nostro Uomo Ragno, in una storia di Gerry Conway e Ross Andru, prima di diventare protagonista di una miniserie di cinque numeri, accolta con un vero trionfo, e poi di una testata tutta sua. Nel 1990 The Punisher è stato trasferito sullo schermo in un film interpretato da Dolph Lundgren.

Sopra, a destra:
The Punisher, un eroe brutale e violento.
© Marvel Entertainment Group

• QUADRATINO

Protagonista di storie curiose e surreali, Quadratino è un bambino dalla testa quadrata che in ogni breve avventura combina qualche marachella e immancabilmente si ritrova con la testa trasformata in un'altra figura geometrica: ora in un cerchio, ora in un triangolo, ora in un esagono. Per fortuna ci pensano mamma Geometria, nonna Matematica e zia Algebra a rimettere ogni volta tutto a posto.
Creata nel 1910 da Antonio Rubino• e a lungo pubblicata sulle pagine del "Corriere dei Piccoli"•, questa serie è caratterizzata dall'inconfondibile stile liberty dell'autore.

• QUINCY

Ambientata nella degradata periferia di una grande città statunitense e spesso incentrata su temi di attualità, questa interessante serie ha per protagonisti un gruppo di ragazzini di varie razze (Quincy e la civettuola Violet sono neri e il goloso Nickless è bianco, ma non mancano indiani, portoricani e rappresentanti di altre minoranze) ed è una specie di contributo all'integrazione razziale, come *Wee Pals*• del nero Morrie Turner, che in parte l'ha ispirata.
Creata nel 1970 dal giamaicano Ted Shearer per il King Features Syndicate, Quincy non ha mai convinto sino in fondo i lettori statunitensi e non è mai riuscita a conquistarsi una grande popolarità.

• QUINO

Pseudonimo dell'argentino Joaquin Lavado, figlio di emigranti spagnoli, nato a Mendoza il 17 luglio 1932. Quino pubblica le sue prime vignette nell'ottobre del 1954, mentre ancora studia all'Istituto d'arte di Buenos Aires. All'inizio degli anni Sessanta dà vita (per un'industria di elettrodomestici, che dovrebbe utilizzarla in una campagna pubblicitaria) a Mafalda•, una bambina che ha i piedi per terra e vive a stretto contatto con i mass media. Il personaggio viene rifiutato, anche se non è ancora così provocatorio e impegnato, oltre che in continua polemica con gli adulti come sarà in seguito.
Pubblicata su quotidiani, riviste e libri un po' in tutto il mondo a partire dal 1962, Mafalda diventerà popolarissima anche se Quino ha preferito sospenderne la realizzazione nel 1973, dopo averne realizzato quasi duemila strisce, per non rischiare un'inevitabile ripetitività oltre che per potersi dedicare completamente ai suoi efficaci cartoon, minuziose tavole piene di ironia (e non a caso Quino considera l'ironia un'arma) che hanno in genere per bersaglio la stupidità, la burocrazia e i miti della società dei consumi.

• QUINTERNO, DANTE

Nato nel 1907, l'argentino Dante Quinterno firma il suo primo fumetto nel 1925, Pan y Truco su "El Suplemento", dopo essere stato assistente di Diogénes Taborda e di Arturo Lanteri. In seguito dà vita a numerosi importanti personaggi, tra i quali bisogna ricordare almeno il duro e autoritario padre di famiglia Don Fermín (successivamente ribattezzato Don Fierro) e alla serie *Un porteño optimista*, che cambierà più volte titolo e che nel 1931 terrà a battesimo l'indio Patoruzú•, uno dei più popolari e longevi eroi del fumetto argentino.
Nel 1936 Quinterno fonda una propria casa editrice e dal novembre di quello stesso anno pubblica il quindicinale "Patoruzú", che cesserà le pubblicazioni soltanto il 30 aprile 1977 col numero 2045. Oltre alle storie dell'ormai famosissimo indio e a Don Fierro, questa rivista pubblica numerosi altri personaggi realizzati da autori che diventeranno famosi come Guillermo Divito, Eduardo Carlos Ferro e José Luis Salinas•.
Quinterno scrive e realizza le storie dei suoi personaggi soltanto per i primi anni, lasciando poi le varie serie nelle mani di un'équipe di soggettisti e disegnatori, limitandosi a sovraintendere il tutto e a coordinare il suo piccolo impero. Soprattutto quando la produzione aumenterà sensibilmente dato che, sulla scia di un successo enorme, le avventure si "sdoppieranno" e alle storie di Patoruzú si affiancheranno quelle di Patoruzito, che narrano l'infanzia dell'indio. Anche Patoruzito avrà una propria testata a partire dall'11 novembre 1945.

Sopra:
autocaricatura di Quino.

In alto, al centro:
Quadratino, un curioso bambino dalla testa quadrata.

◆ RADIO PATROL

Gli uomini della Radio Pattuglia – il sergente Pat e il gigantesco Stuttering Sam, protagonisti della serie, cui spesso si aggiungeva una deliziosa detective in gonnella, Molly Day, un ragazzo di nome Pinky e il suo cane Irish – sono sempre alle prese con rapitori, contrabbandieri e delinquenti di ogni tipo in storie assai movimentate.
Creata nel 1933 da Eddie Sullivan e dal disegnatore Charles Schmidt per il "Boston Daily Record" sfruttando un'invenzione recente, l'uso delle radio mobili da parte della polizia, questa serie poliziesca è acquistata l'anno successivo dal King Features Syndicate e rilanciata su scala nazionale. Incomincia a declinare nel dopoguerra: le tavole domenicali, che spesso dedicavano un piccolo spazio a una specie di "repertorio dei criminali" di tutte le epoche, cessano nell'ottobre del 1946 e le strisce quotidiane nel dicembre del 1950.

◆ RAHAN

Bello, biondo e muscoloso oltre che molto piú intelligente della maggior parte dei suoi contemporanei, Rahan è un valoroso uomo preistorico che vaga tra una tribú e l'altra di "quelli che camminano eretti" dopo che la sua gente è stata sterminata da un'eruzione vulcanica. Dotato di un notevole intuito e di un grande spirito di osservazione, questo personaggio passa da una scoperta all'altra (dal fuoco alla ruota, dalla lancia all'argano) e cerca di farne partecipi i suoi simili, ma è spesso visto con sospetto da capi e stregoni, che temono possa minare il loro potere basato soprattutto sulla superstizione e sull'ignoranza.
Creato dallo sceneggiatore Roger Lécureux e dal disegnatore André Chéret, questo personaggio, popolarissimo in Francia, è apparso a partire dal febbraio 1969 sulle pagine del settimanale "Pif-Gadget", nuova denominazione del "vecchio" "Vaillant"•.

◆ RAMARRO

Il verde Ramarro è il primo supereroe masochista della storia del fumetto. Infatti questo personaggio originalissimo non combatte a favore della giustizia o per salvare la Terra dalla distruzione o dalla minaccia dei soliti invasori extraterrestri, ma soltanto per il piacere di farsi male e di essere sconfitto.
Creato da Giuseppe Palumbo, apparso per la prima volta nel marzo 1986 sul numero 6/7 di "Tempi Supplementari" e pubblicato poco dopo sulle pagine di "Frigidaire"•, questo curioso eroe non si limita a compiacersi nel ricevere dure umiliazioni e feroci maltrattamenti, ma va loro incontro con grande determinazione, muovendosi con agilità e disinvoltura, perfettamente a proprio agio in un mondo futuro terribile e coloratissimo dove tutto può accadere.

◆ RANDALL

Sempre disponibile a raddrizzare un torto e ad aiutare i deboli e gli oppressi, Randall è un vagabondo estraneo a ogni sentimentalismo. Forse, come ha scritto Hugo Pratt• su *AZ Comics*, è «un killer dal passato tragico e dall'avvenire triste: è colui che ritorna dovendo serbare un silenzio assoluto su tutto ciò che ha veduto o udito». Anche se nelle storie non ci sono mai precisi riferimenti temporali, potrebbe aver combattuto a fianco dei Nordisti nella guerra di Secessione ed è sempre circondato da un alone di mistero e da velo di tristezza.
Freddo e amaro, Randall sembra sgelarsi solo a contatto con quei bambini e quelle dolci figure femminili che spesso incontra all'inizio o alla fine delle proprie brevi avventure. Con loro si addolcisce un po' e abbandona per un attimo il suo abituale mutismo. Un mutismo a volte addirittura irritan-

te, legato al suo carattere e, forse, al suo misterioso passato di cui non parla mai, neppure nei rari momenti di abbandono.
Creato nel 1957 dallo sceneggiatore argentino Héctor G. Oesterheld• e dal disegnatore cileno Arturo del Castillo•, Randall è stato tra l'altro pubblicato in Italia sul "Corriere dei Piccoli"• e sul mensile "Sgt. Kirk"•.

◆ RANXEROX

Fondamentalmente buono, anche se quando ci si mette è davvero imbattibile, dato che i suoi avversari non hanno né la sua forza né la sua determinazione, Ranxerox è una specie di mostro di Frankenstein punk, di metallo e di lattice, costruito e programmato da uno studente fuorilegge come guardia del corpo elettronica, che si trasforma ben presto in un relitto cibernetico dalle variabili impazzite dopo la morte del suo creatore, crivellato di proiettili dalla polizia. In seguito diventa padrone di se stesso e lo ritroviamo protagonista di una serie di folli avventure ambientate in una Roma del futuro degradata oltre ogni dire, dove la violenza e la droga sono davvero all'ordine del giorno.
Creato nel 1978 da Stefano Tamburini – che ha anche disegnato le prime tre storie per "Cannibale" con l'aiuto di Andrea Pazienza• e Tanino Liberatore• e che in seguito si è limitato alle sceneggiature quando la serie è approdata sulle pagine di "Frigidaire"• – questo personaggio ha subito non poche trasformazioni. Il primo Ranxerox era infatti piú asciutto e le sue storie si svolgevano sempre di notte, nel buio dei cinema o su sfondi di viali invasi dal neon. Il Ranxerox disegnato da Liberatore è invece diventato

Pagina a fronte, in basso: copertina di un'avventura dell'indio Patoruzú, popolarissimo personaggio di Dante Quinterno.

Sopra, a sinistra: Ramarro, un curioso supereroe masochista.

A sinistra: Randall, uno dei tanti eroi western disegnati da Arturo del Castillo.

In alto: il preistorico Rahan.

una massa di muscoli che ama, a suo modo, la giovanissima e perversa Lubna, che si serve di lui come guardia del corpo e come oggetto sessuale e lo tratta come se fosse poco più di un elettrodomestico.
Non tutti sanno che questo eroe si chiamava inizialmente Rank Xerox, ma ha dovuto mutare il proprio nome in seguito a un ammonimento ufficiale da parte della Direzione servizi legali della Rank Xerox che ne intimava l'immediato cambiamento.

• RASMUS KLUMP

Noto anche con il nome di Petzi, attribuitogli in Germania, Rasmus Klump è un simpatico orsetto protagonista di mille avventure indirizzate ai lettori più giovani. Ambientate in un mondo di fantasia, dove tutto è possibile, queste storie ricordano più le illustrazioni dei libri per bambini che i fumetti in senso stretto; infatti per una decina d'anni le avventure dell'orsetto e dei suoi amici - il pinguino Pingo e il pellicano Pelle, un volatile dalle mille risorse - sono state pubblicate senza nuvolette ma con lunghe didascalie. Creato nel 1951 dal danese Vilhelm Hansen, in seguito affiancato dalla moglie, Rasmus Klump è assai popolare nei paesi nordici e in Giappone, dove negli anni Ottanta è diventato protagonista di una serie di cortometraggi a disegni animati.

★ "RAW"

Progettata, realizzata ed edita a partire dall'agosto 1980 da Art Spiegelman•, diventato in seguito famoso in tutto il mondo per Maus•, una storia autobiografica nata proprio sulle sue pagine, "Raw" è una sofisticata rivista internazionale di fumetti e grafica di avanguardia, inizialmente di grande formato, rigorosamente in bianco e nero, alla quale collaborano numerosi autori statunitensi di primissimo piano - come Robert Crumb•, Charles Burns, Bill Griffith, Rick Geary e Jay Lynch• - spesso provenienti dalle esperienze underground degli anni Sessanta. Tra gli autori stranieri meritano di essere ricordati almeno l'argentino Muñoz•, l'italiano Carpinteri•, il francese Tardi• e l'olandese Swarte•.

• RAY BANANA

Il detective privato Ray Banana, con i capelli impomatati, i baffetti alla Clark Gable e sempre elegantissimo, è un tipo amaro e disincantato, quasi sempre impegnato nella soluzione di indagini difficili e complesse che si ispirano ai film polizieschi statunitensi degli anni Trenta. Realizzato dal belga Ted Benoit•, questo interessante personaggio ha esordito sulle pagine di "(A Suivre)"• nel novembre del 1980 come protagonista di una serie di storie ambientate in un futuro molto vicino, il 1992, che nel frattempo è diventato il nostro presente. Può essere curioso ricordare che nel 1987 lo stesso autore ha dato vita a una nuova serie a fumetti dedicata alle memorie di Thelma Ritter, la ragazza di Ray Banana, limitandosi a scrivere i testi, mentre i disegni sono affidati al giovane Pierre Nedjar.

• RAYMOND, ALEX

Nato il 2 ottobre 1909 a New Rochelle (New York), Alexander Gillespie Raymond studia disegno alla Grand Central School of Art e

lavora come "negro" per Russ Westover• (Tillie the Toiler•), Lyman Young• (*Tim Tyler's Luck*•) e Chic Young• (Blondie•) prima di esordire alla grande nel gennaio 1934 con ben tre personaggi: il fantascientifico Flash Gordon•, l'esotico Jungle Jim• e il poliziesco Secret Agent X-9•. Non reggendo la mole di lavoro, nel novembre dell'anno successivo Raymond abbandonerà que-

In alto, a sinistra:
Ranxerox, protagonista di storie ambientate in una degradata Roma del futuro.

In alto, a destra:
copertina di "Raw", la sofisticata rivista di Art Spiegelman.

A sinistra:
Ray Banana.

Sopra:
Alex Raymond insieme a Flash Gordon e ad altri protagonisti della sua famosa saga spaziale.

st'ultima serie nelle mani di Charles Flanders, continuando le prime due sino all'inizio del 1944, quando le lascia al suo assistente Austin Briggs per imbarcarsi come capitano dei Marines sulla portaerei "Gilbert Islands" e partecipare ad azioni belliche nel Pacifico.
Congedato col grado di maggiore all'inizio del 1946, pochi mesi dopo Raymond darà vita a un nuovo personaggio, l'affascinante investigatore privato Rip Kirby•. All'apice della fama, muore il 6 settembre 1956 in un incidente stradale mentre prova una macchina sportiva prestatagli da Stan Drake, il creatore di Juliet Jones•.

• REBECCA

Rebecca Ciora dei Grigioni, detta la Lupa, è una zingara del XV secolo che si allontana dalla propria tribù per sfuggire alla terribile punizione solitamente riservata alle adultere. Nella sua precipitosa fuga verso Milano incontra un altro sbandato, Mercurio, che da quel momento diventerà suo compagno di vita e di straordinarie avventure, spesso crude e sempre molto realistiche.
Creata da Anna Brandoli su testi di Renato Queirolo sulle pagine di "Linus"• nel 1981, questa eroina è protagonista di una grande saga, disegnata in un personalissimo bianco e nero, ricca di memorabili personaggi quanto minuziosa nella ricostruzione storica. Tanto che, come ha ricordato Luigi Bernardi in un suo articolo, «fu addirittura l'Archivio di Stato di Como a muoversi per confermare che nell'opera di fantasia esistevano straordinari elementi di corrispondenza con la realtà storica gelosamente custodita nei suoi polverosi armadi».

• REBUFFI, GIORGIO

Nato il 7 novembre 1928 a Milano, Giorgio Rebuffi ha iniziato a lavorare nel mondo dei fumetti nel 1949, creando lo sceriffo Fox per le edizioni Alpe. Poco dopo gli viene affidata la realizzazione delle storie di Cucciolo•, che umanizza, differenziando non poco il personaggio dalla versione antropomorfa iniziata nel 1940 da Giuseppe Caregaro e Rino Anzi, e arricchendo la serie di numerosi personaggi, dal menagramo Giona al bieco Bombarda e al simpatico lupo Pugacioff•.
Autore assai prolifico, Rebuffi inizia in seguito Tiramolla• su testi di Anzi e dà vita a numerosi personaggi (come Grifagno Sparagno, Volpone Dulcamara, Tore Scoccia•, un simpatico commesso viaggiatore del futuro impegnato in storie divertenti e un po' strampalate, e *Vita con il gatto*), realizzando contemporaneamente parecchie storie disneyane per la Mondadori e collaborando anche con editori francesi e tedeschi.

• RED BARRY

Creato nel 1934 da Will Gould (nessun rapporto di parentela con il Chester Gould• di Dick Tracy•, capostipite del fumetto poliziesco), Red Barry è un grintoso poliziotto dai capelli rossi che vive avventure dense di suspense e di imprevedibili colpi di scena oltre che di una notevole dose di violenza. L'autore aveva partecipato al concorso bandito dal King Features Syndicate per la realizzazione di Secret Agent X-9•, vinto da Alex Raymond•, e il suo stile aveva attirato l'attenzione dei dirigenti dell'agenzia che gli diedero carta bianca per la creazione di una nuova serie poliziesca. Ma questa risultò troppo dura e realistica e l'agenzia sospese d'autorità le strisce quotidiane il 9 agosto 1937 e le tavole domenicali il 17 luglio 1938 dopo che l'autore aveva ripetutamente rifiutato di apportare qualche modifica alle storie mitigandone i contenuti. Will Gould lasciò definitivamente il mondo dei fumetti per scrivere, con maggiori libertà, per il cinema e per la radio.

• REDEYE

Noto in Italia anche come Narice Rossa, Redeye è un piccoletto pacioccone a capo di una scalcinata tribù di pellirosse che vive ai margini della "civiltà" bianca. Vorrebbe compiere grandi imprese, ma in realtà è succube della moglie e della figlia oltre che perennemente alle prese con numerosi divertenti comprimari – dal figlioletto Pokey allo stregone confusionario, dallo sciocco Tan-

Sopra:
Rebecca, una zingara del XV secolo.

In alto:
autocaricatura di Giorgio Rebuffi.

A destra:
Red Barry (a sinistra), il grintoso poliziotto dai capelli rossi.

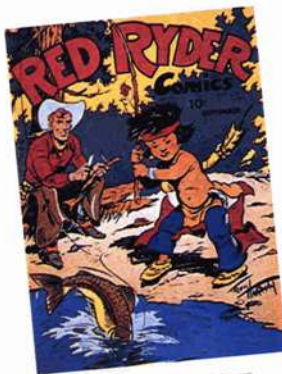
Sopra:
Redeye, capo di una scalcinata tribù di pellirosse.

glefoot al vile cavallo Loco - che lo tormentano con le loro pretese o incapacità.
Creata nel 1967 dallo statunitense Gordon Bess per il King Features Syndicate, questa serie umoristica affronta di tanto in tanto, naturalmente nell'ottica di questa particolare tribù, anche temi d'attualità come l'ecologia e i problemi economici.

♦ RE DI PICCHE

Rissoso e aggressivo, Re di Picche è un piccolo tiranno, ossessionato da mire espansionistiche, che passa la maggior parte del proprio tempo a organizzare tiri birboni contro il pacifico Re di Cuori, monarca di un tranquillo regno confinante con il suo. Tutte le occasioni sono buone per attaccare briga con il suo vicino, anche se non gliene va mai bene una e tutte le sue macchinazioni sono sempre destinate a clamorosi fallimenti. Perennemente frustrato nel suo comportamento prepotente, questo antipatico e meschino personaggio è a sua volta alle prese con una terribile suocera brontolona.
Creata nel 1969 da Luciano Bottaro* sulle pagine di un'omonima testata, pubblicata per un breve periodo contemporaneamente in Italia e in Francia, questa simpatica serie si ispira ai tradizionali personaggi dei giochi di carte: re, donne e fanti di cuori, quadri, fiori e picche.

♦ RED RYDER

Padre adottivo di un simpatico ragazzino navajo, Little Beaver, ribattezzato in Italia Castorino, Red Ryder è un coraggioso cowboy proprietario di un ranch nei pressi di Rimrock, nel Colorado. È un tipo tranquillo, ma non si tira certo indietro se si tratta di mettere pace tra allevatori e coltivatori o tra bianchi e pellirosse, sedare qualche rissa o dare una mano allo sceriffo nella caccia a eccentrici criminali come lo spietato Banjo Bill, un killer che ama la musica e nasconde le armi nella custodia del suo strumento, o come la seducente Donna Ringo, a capo di una banda di svaligiatori di treni.
Ambientate alla fine del secolo scorso, dopo le ultime guerre indiane e quando l'epopea del selvaggio West era ormai alla fine, le realistiche storie di questo personaggio sono state realizzate da Fred Harman*, il suo creatore, dal 1938 al 1960, e in seguito continuate, con minor fortuna, da Bob McLeod.
Assai popolare negli Stati Uniti, tra il 1945 e il 1950 Red Ryder è stato protagonista di oltre venti versioni cinematografiche interpretate prima da Wild Bill Elliot, ex campione di rodeo, e successivamente da Allan Lane, famoso giocatore di football.

♦ RED SONJA

Creata all'inizio degli anni Trenta dal romanziere statunitense Robert Ervin Howard per affiancare Conan* in alcune delle sue avventure, la rossa Red Sonja, bellissima quanto temibile, appare per la prima volta nei fumetti nel febbraio 1973, sul numero 23 di "Conan the Barbarian", scritto da Roy Thomas* e disegnato da Barry Smith*.
Originaria della selvaggia terra di Hyrcania, da ragazza questa eroina ha assistito, impotente, allo sterminio della propria famiglia, giurando a se stessa di combattere il male con tutte le sue forze. Abilissima spadaccina oltre che assai determinata nelle sue scelte, Red Sonja è una perfetta controparte al femminile dell'affascinante avventuriero barbaro e dopo aver vissuto numerose avventure al suo fianco diventerà protagonista di una serie tutta sua. Tra gli autori che racconteranno le sue avventure, merita di essere ricordato soprattutto Frank Thorne*, che ne esalterà le generose doti fisiche prima di dare vita all'altrettanto esuberante e grintosa Ghita d'Alizarr.

• REISER, JEAN-MARC

Nato il 13 aprile 1941 a Rehon, il francese Jean-Marc Reiser debutta nel 1959, con lo pseudonimo di Jean-Marc Roussillon, su "La Gazette du Nectar", il giornale aziendale della società vinicola Nicolas, per la quale lavorava come impiegato. In seguito pubblica vignette e tavole a fumetti su diverse riviste, firmandosi Jiem, e collabora all'irriverente "Hara-Kiri" sin dal primo numero, del settembre 1960, fino al 1966, quando passa a "Pilote"*, facendo sino al 1972 sceneggiature per Mandryka, Gotlib*, Cabu, Alexis, Mézières* e numerosi altri autori, e realizzando tra l'altro una divertentissima *Histoire de France en 80 gags* per un disegnatore che si firma Pouzet.
Autore assai prolifico, alla fine degli anni Sessanta Reiser ricomincia a collaborare intensivamente ad "Hara-Kiri" e alle altre testate delle Editions du Square ("Hara-Kiri

In alto:
il rissoso e aggressivo Re di Picche.
© Bottaro

A sinistra, sopra:
copertina di un albo di Red Ryder.

A sinistra, sotto:
Red Sonja alle prese con Conan.

hebdo", "Charlie"• e "Charlie hebdo"), pubblicando saltuariamente vignette e fumetti anche su numerose altre testate: da "Paris-Match" a "Elle", da "Le Nouvel Observateur" a "Le Monde", sulle cui pagine dà vita a *La famille Oboulot en vacances*. Particolarmente feroci e dissacranti, le sue vignette e le sue tavole a fumetti sono state raccolte in numerosi volumi pubblicati dalle Editions du Square e da Albin Michel. Jean-Marc Reiser è prematuramente scomparso il 3 novembre 1983.

• RESTANI, RENZO
Nato il 2 dicembre 1928 a Genova, Renzo Restani studia pittura all'Accademia ligustica di belle arti e si dedica ai fumetti solo a partire dal 1958, dopo aver lavorato per la pubblicità ed essersi occupato di disegni animati. Dal 1960 collabora a "Lo scolaro" e dall'anno successivo passa alla Casa Editrice Universo, disegnando a lungo per l'"Intrepido"• e per "Il Monello"• numerosissime storie senza personaggi fissi e dando vita, su sceneggiature di vari autori, a molti personaggi, da Dave Devil a Baby Bang, Moses e Yal Brunn.

• REX MORGAN
Il protagonista di queste storie molto curate e documentate (anche se un po' statiche) fa il chirurgo in un grande ospedale ed è costantemente impegnato nella soluzione di

difficili casi clinici e di complessi drammi umani. Sempre disponibile quando si tratta di soccorrere un malato o confortarne i familiari, Rex Morgan è spesso affiancato dall'infermiera June Gale, segretamente innamorata di lui, e dall'anziana Melissa, una sua paziente che lo tratta come un figlio, mentre gli altri comprimari vanno e vengono da una storia all'altra.
Creata dallo psichiatra Nicholas Dallis e disegnata da Frank Edgington e Marvin Bradley, questa serie, pubblicata a partire dal 10 maggio 1948, è una delle poche serie statunitensi d'ambiente ospedaliero di un certo successo non derivate da serial cinematografici o televisivi, come per esempio Doctor Kildare• o Ben Casey•.

• RICK O'SHAY
Giovane sceriffo della cittadina di Connipttion alla fine del secolo scorso, Rick O'Shay è protagonista di simpatiche storie western che mescolano abilmente realismo e umorismo. Numerosissimi i comprimari, tutti molto caratterizzati - il sindaco Deuces Wilde, la bella Gaye Abandon, cantante di saloon innamorata dell'eroe, Hipshot Percussion, pistolero infallibile, Basil Metabolism, medico un po' pasticcione, il capo pellerossa Horse's Neck e il generale DeBillity, comandante del vicino Fort Chaos - che "recitano" in questa simpatica serie i tradizionali ruoli del western classico.
Distribuita dal "Chicago Tribune" dall'aprile 1958, la serie è stata creata dallo statunitense Stan Lynde, figlio di un allevatore di bestiame e grande appassionato della storia del West, che è riuscito a mantenere nelle sue storie umoristico-avventurose l'autentico sapore di questo mondo.

• RIN TIN TIN
Reso famoso da un serial televisivo, *The Adventures of Rin Tin Tin*, prodotto negli Stati Uniti dal 1954 al 1959 (anche se negli anni Venti c'erano già stati alcuni film incentrati sulle avventure poliziesche in giro per il mondo di un uomo, suo nipote e il suo cane lupo, che avevano dato origine a un fumetto realizzato da autori anonimi pubblicato anche in Italia sulle pagine dell'"Audace"), Rin Tin Tin è un intelligente e coraggioso cane lupo dell'esercito. Le storie sono ambientate nel West verso la metà del secolo scorso e ruotano attorno alla guarnigione di Fort Apache, guidata dal maggiore Samson e dal tenente Rip Master, e soprattutto attorno al giovanissimo Rusty, mascotte di quel reparto di cavalleria. Ma il vero protagonista è proprio Rin Tin Tin, che sa sempre come comportarsi, anche nei momenti piú difficili, e come cavare d'impaccio tanto Rusty, che ha una certa predisposizione a cacciarsi nei guai, quanto gli altri soldati.
Contemporaneamente al serial televisivo, la statunitense Dell Publishing ha pubblicato una serie di comic book realizzati da autori anonimi, ma la versione a fumetti piú interessante delle avventure di questo cane lupo sono state realizzate a partire dal 1960 da Raphael Marcello e Miro Missaglia su testi di Luigi Grecchi ed Ennio Missaglia. Prodotte per il mercato francese, queste storie sono state pubblicate anche in Italia dall'Editrice Cenisio.

• RIP KIRBY
Il detective Rip Kirby è un uomo elegante e raffinato con una solida formazione universitaria (è laureato in legge e in chimica, ma

Sopra:
autocaricatura di Renzo Restani.

In alto, a destra:
Rex Morgan, nella versione di Edgington e Bradley.
© Field Newspaper Syndicate

A destra:
il giovane sceriffo Rick O'Shay.
© Chicago Tribune

ha anche seguito dei corsi di medicina) e una certa predilezione per la musica classica, apprezza la compagnia di belle ragazze come la bionda Honey o la bruna Pagan Lee, ama i libri, gioca a scacchi e fuma la pipa. Inoltre è miope e gli occhiali lo rendono più umano e simpatico. Ma anche più vulnerabile. Non interferiscono certo nelle indagini, ma talvolta gli danno qualche problema, in caso di scontri corpo a corpo,

quando possono cadere e rompersi. È anche ricco, tanto da avere perfino un domestico, Desmond, che lo aiuta nelle sue indagini sfruttando il suo passato di scassinatore.
Creato nel 1946 da Alex Raymond• (affiancato a partire dal 1952 dallo sceneggiatore Fred Dickenson), questo personaggio è protagonista di avventure che possono essere classificate alla pari con i migliori romanzi polizieschi e nelle quali c'è sempre un'atmosfera credibile: le trame sono varie e intricate, i personaggi secondari colti sempre con spontaneità e l'ambientazione molto curata. Anche i suoi nemici, molto ben caratterizzati, non sono mai caricaturali o inverosimili e alcuni si redimono strada facendo, come Pagan Lee, diventata una stella del cinema.
Dopo l'improvvisa scomparsa di Alex Raymond, morto il 6 settembre del 1956 in un incidente d'auto, la serie è stata continuata da John Prentice, che la disegna tuttora reggendo senz'altro il confronto.

• RIUS

Pseudonimo di Eduardo del Rio, nato nel 1934 a Zamora, in Messico. Dopo essere stato per alcuni anni in un seminario salesiano e aver fatto vari mestieri, Rius debutta nel 1957 come caricaturista sulla rivista "Ja-Ja". Da allora collabora a numerose testate e nel 1961 è stato il primo autore straniero a pubblicare vignette sul quotidiano moscovita "Izvestia". Tra le sue serie a fumetti meritano di essere ricordate *Los Supermachos* (continuata da altri autori con minor mordente e successo in seguito a una controversia con l'editore) e *Los Agachados*•, incentrata sugli abitanti di uno sperduto villaggio messicano che passano il tempo litigando o facendo la siesta senza far nulla per mutare le loro condizioni sociali.
Rius ha conosciuto fama internazionale con il suo *Marx para principiantes*, un volume didattico illustratissimo, arguto e vivace, seguito da altri titoli su Lenin, Cuba e l'inquinamento ambientale, tutti pubblicati in Italia dalle Edizioni Ottaviano. Nel 1984 questo autore ha pubblicato *La vida de cuadritos*, una curiosa e illustratissima storia del fumetto.

• ROBBINS, FRANK

Nato il 9 settembre 1917 a Boston, lo statunitense Frank Robbins incomincia a lavorare come cartellonista a metà degli anni Trenta, dopo un periodo di apprendistato in un'agenzia di pubblicità. Disegna i suoi primi fumetti nel 1938 e l'anno dopo l'Associated Newspapers gli propone di continuare le avventure di Scorchy Smith•. Robbins riporta questa serie agli antichi splendori (tanto che nel 1940 l'agenzia decide di produrre anche le tavole domenicali del pilota mirabilmente disegnato da Noel Sickles• all'inizio degli anni Trenta), ma all'inizio del 1944 accetta la proposta del King Features Syndicate per la creazione di un nuovo personaggio. Nasce così il pilota Johnny Hazard•, che lo terrà impegnato sino al 1977, anche se troverà il tempo di collaborare con la DC Comics negli anni Sessanta (disegnando alcune memorabili storie di Batman•, The Shadow• e *The Unknown Soldier*) e con la Marvel negli anni Settanta (firmando diverse avventure di Dracula•, Ghost Rider• e Captain America•). Dopo la sospensione di Johnny Hazard nel 1977, Robbins si è dedicato alla pittura.

• ROBBINS, TRINA

Nata nel 1938 a Brooklyn, un quartiere di New York, la statunitense Trina Robbins inizia a collaborare con varie riviste di moda a metà degli anni Sessanta e nel 1966 pubblica il suo primo fumetto: una tavola pubblicitaria per una nuova rivista. Impegnata politicamente, nel 1969 questa autrice crea Panthea per "Gothic Blimp Works" e in seguito dà vita su varie testate a numerose effimere eroine femminili raccolte successivamente in una serie di volumi antologici come *Girl Fight Comics* e *Trina Girls*. Negli anni Ottanta ha collaborato tanto con la Marvel quanto con la DC Comics (rivisitando le origini di Wonder Woman•) e insieme a Catherine Yronwode ha scritto un interessante saggio sulle autrici di fumetti, *Women and the Comics*.

• ROBIN

Creato nel 1940 per contribuire a rendere meno violente e meno cupe le storie di Batman•, Robin è il giovane atleta Dick Grayson, acrobata di circo e orfano di entrambi i genitori che da quel momento accompagnerà l'Uomo pipistrello in moltissime delle sue avventure. Robin è morto nella seconda metà degli anni Ottanta, ucciso dal terribile Joker oltre che dai lettori, i quali hanno partecipato a un referendum della casa editrice DC Comics indetto alla fine di un'avventura per stabilire se il personaggio, ferito a morte, avrebbe dovuto salvarsi o no. E i "no" sono stati 5.343 contro i 5.271 "sì". Non si trattava, comunque, di Dick Grayson, che ormai da tempo aveva lasciato Batman per andare all'università, si era poi unito ai Teen Titans e gode ancora di ottima salute, ma di un certo Jason Todd, che aveva preso il suo posto nel 1985.

Sopra, a sinistra:
Rip Kirby insieme al fedele Desmond.
© King Features Syndicate

A sinistra:
una suggestiva immagine di Robin, a lungo a fianco di Batman.
© DC Comics

♦ ROBIN DUBOIS

Riuscita parodia di Robin Hood•, il celebre fuorilegge della foresta di Sherwood, anche Robin Dubois ruba ai ricchi per dare ai poveri, ma le sue storie sono caratterizzate soprattutto da battute e giochi di parole. Perennemente alle prese con lord Fritz Alwill, il terribile ma non troppo astuto sceriffo di Nottingham - a sua volta vittima della moglie Cunégonde, un donnone antipatico e prepotente che lo critica sempre e, in fondo, ammira il suo avversario - Robin le inventa proprio tutte per metterlo in imbarazzo e impossessarsi di volta in volta del denaro da lui raccolto con le tasse.

Protagonista tanto di tavole autoconclusive quanto di lunghe avventure ricche di gag e di colpi di scena, questo simpatico personaggio, creato nel 1968 da Bob De Groot e dal disegnatore Turk (Philippe Liegeois), appare regolarmente sulle pagine di "Tintin"•. A partire dal 1975, Turk si occupa sia dei testi che dei disegni.

♦ ROBIN HOOD

Sempre dalla parte dei deboli e degli oppressi, Robin Hood è un eroico fuorilegge che ruba ai ricchi per dare ai poveri opponendosi alle ingiuste leggi del principe Giovanni, che ha usurpato il trono a Re Riccardo, da tempo partito per le Crociate. Vive nella foresta di Sherwood, nei pressi di Nottingham, insieme ai suoi allegri compagni e le sue leggendarie imprese, diffuse sin dal XIII secolo, sono state raccontate il secolo scorso da Walter Scott in un famoso romanzo.

Personaggio popolarissimo, Robin Hood è stato portato più volte sullo schermo - interpretato da attori del calibro di Errol Flynn, Sean Connery e Kevin Costner, e nel 1974 è stato anche protagonista di un lungometraggio a disegni animati disneyano - e le sue avventure sono state spesso raccontate a fumetti. Tra le numerose versioni, meritano di essere ricordate almeno quella canadese *Robin Hood and Company*, scritta da Ted McCall e disegnata da Charles R. Snelgrove nella seconda metà degli anni Trenta, quella realizzata da Giorgio Bellavitis, che si firmava George Summers, sulle pagine dell'"Asso di Picche"• alla fine della Seconda guerra mondiale e quella inglese della Fleetway, pubblicata anche in Italia dalla Dardo all'inizio degli anni Sessanta. Senza dimenticare che Robin Hood ha spesso fatto capolino anche in avventure di Dickie Dare•, Mickey Mouse• (il nostro Topolino) e numerosi altri personaggi.

♦ ROBIN MALONE

Questa romantica eroina di storie melodrammatiche è la bella e inconsolabile vedova di un miliardario. Anche se corteggiatori e pretendenti non mancano, lei resta fedele alla memoria del marito ed è sempre in giro per il mondo per occuparsi dei suoi molteplici affari oltre che della Fondazione Malone, un'organizzazione impegnata in numerose iniziative benefiche.

Robin Malone è stata creata nel 1967 dallo statunitense Bob Lubbers, disegnatore di Tarzan• negli anni Cinquanta e in seguito di Secret Agent X-9•, con lo pseudonimo di Bob Lewis, prima di diventare assistente di Al Capp• per Li'l Abner•.

★ "ROBINSON"

Pur pubblicando i migliori personaggi statunitensi in quel periodo disponibili sul mercato - da Dick Tracy• a Rip Kirby•, da *Terry and the Pirates*• a Tarzan•, da Li'l Abner• al Prince Valiant• - questo "grande settimanale di cine-romanzi americani", come era scritto sotto la testata, uscito nel 1945 non riesce a incontrare i favori del grande pubblico e cessa le pubblicazioni dopo novanta numeri, il 5 aprile 1947. Le ragioni di questo insuccesso vanno probabilmente ricercate anche nelle polemiche contro i fumetti avventurosi esplose in Italia nella seconda metà degli anni Quaranta. Basti pensare che alcuni personaggi come Li'l Abner e Dick Tracy saranno riproposti nel nostro paese soltanto diciotto anni dopo.

♦ ROBINSON

Nonostante il nome e il naufragio raccontato nella prima storia, questo personaggio non ha molto da spartire con il celebre Robinson Crusoe creato dall'inglese Daniel Defoe. Infatti non è costretto su un'isola deserta ma percorre i Sette Mari in compagnia del giovanissimo indiano Xury e dell'affascinante Gracia, una ragazza portoghese alla quale è sentimentalmente legato.

Caratterizzata da storie prettamente avventurose - anche se non mancano parentesi romantiche né curiosi confronti tra la religione cristiana e quella islamica - questa serie è stata pubblicata in Germania dalla fine del 1953 al maggio 1964 in ben 222 albi anonimi ma attribuibili al prolifico Helmut Nickel.

♦ ROCCO VARGAS

Armando Nistral è il proprietario di un rinomato locale notturno e scrittore di fantascienza a tempo perso che amerebbe starsene tranquillo ai bordi di una piscina sorseggiando una bibita ghiacciata. Ma ciò non è assolutamente possibile perché questa è soltanto una "copertura", visto che lui è in realtà Rocco Vargas, un eroe spaziale, reduce da grandi imprese oltre che ricordato dalle enciclopedie come il primo uomo del sistema solare ad aver viaggiato su un apparecchio alimentato da propaxol, un carburante speciale che riduce sensibilmente la durata dei voli spaziali.

Di tanto in tanto è costretto dalle circostanze a tornare in azione per la salvezza del nostro pianeta. Non è quasi mai entusiasta di scendere in campo, ma poi non si ferma di fronte a nulla. Realizzata a partire dal 1982 dallo spagnolo Daniel Torres• con un tratto ironico e personalissimo, questa serie me-

In alto:
Robin Dubois, simpatica parodia di Robin Hood.

A destra:
l'affascinante Rocco Vargas, eroe spaziale creato dallo spagnolo Daniel Torres.

scola abilmente il poliziesco e il mistero alla fantascienza.

◆ ROCKETEER
Dopo l'arresto di due spie tedesche nei pressi del suo hangar, il pilota acrobatico Cliff Secord trova un pacco con uno strano casco e un mini-reattore portatile che gli consentono di volare con la velocità di un razzo. Cliff si trasforma così in Rocketeer ed è subito alle prese con una rete di spie naziste che riuscirà finalmente a debellare prima di tuffarsi in nuove avventure.
Creata nel 1981 dallo statunitense Dave Stevens* e ambientata nella Los Angeles del 1938, questa serie è stata portata sullo schermo nel 1991 da Joe Johnston in *Rocketeer* (Le avventure di Rocketeer), con Bill Campbell nel ruolo del protagonista.

■ ROMÂNIA
I fumetti arrivano in Romania prima della Seconda guerra mondiale attraverso "Covorul Fermecat", che pubblica materiale francese e statunitense tratto da "L'Epatant"* e da "Le Journal de Mickey", mentre Professeur Nimbus* è pubblicato da diversi quotidiani. Il primo personaggio locale dovrebbe essere Haplea, un sempliciotto maldestro e sfortunato disegnato da Pascal su testi di Batzaria, che ricorda un po' l'Happy Hooligan* di Frederick Burr Opper*.
La guerra prima e il successivo passaggio nell'orbita sovietica dopo, condizioneranno non poco il paese, anche dal punto di vista fumettistico, portando alla progressiva riduzione dell'importazione della produzione straniera e, nonostante un certo disinteresse degli editori verso la "letteratura disegnata", alla nascita di una scuola nazionale, praticamente sconosciuta in Occidente, che ha privilegiato la produzione pedagogica e didattica rispetto a quella umoristica e avventurosa. Tra gli autori più interessanti messisi in luce negli anni Settanta e Ottanta possiamo ricordare almeno Ivas Anghel, Valentin Tanase e Mircea Arapu, che attualmente vive e lavora in Francia.

◆ ROMANO IL LEGIONARIO
Protagonista di storie perfettamente in linea con le direttive propagandistiche del regime

fascista, Romano è uno spericolato pilota militare che, a bordo del suo Fiat CR 32, ribattezzato Artiglio, combatte con tutte le sue forze contro gli Alleati dopo essere stato volontario nella guerra di Spagna. Tra un'impresa bellica e l'altra trova anche il tempo di raggiungere il Polo Nord con fantascientifiche motoslitte.
Discutibile dal punto di vista ideologico, questa serie del disegnatore italiano di origine tedesca Kurt Caesar merita di essere ricordata per la cura nella realizzazione grafica, soprattutto nella rappresentazione dei mezzi meccanici, accuratamente resi sin nei minimi dettagli. *Romano il legionario* è stato pubblicato sulle pagine del settimanale cattolico "Il Vittorioso"* dal 1938 al 1941.

◆ ROMEO BROWN
Investigatore privato timido e maldestro, sempre coinvolto in situazioni comiche e circondato da splendide fanciulle oltre che impegolato in "casi" del tutto atipici e strampalati (in un'avventura, per esempio, dovrà addirittura aiutare un emiro che ha perso il suo harem!), Romeo Brown riesce spesso a cavarsela solo grazie alla collaborazione di una bella e solerte segretaria, Fan Matchwell, segretamente innamorata di lui.
Le storie hanno sempre un taglio vivacissimo, con toni da operetta e da *sophisticated comedy*, con dialoghi molto divertenti e disegni assai accurati. Hanno inoltre, come spesso accade in molti fumetti inglesi, una notevole carica sexy, che riesce a non cadere mai nel volgare. Le splendide fanciulle sono infatti ritratte in ogni occasione in abiti assai succinti, ma l'erotismo è visto solo come divertimento.
Creata nel 1954 da Peter O'Donnell e dal disegnatore Alfred Mazure, che si firma Maz, sulle pagine del quotidiano inglese "Daily Mirror", questa serie è stata continuata da Jim Holdaway* dal 1957 al 1962, quando gli autori ne hanno interrotto la realizzazione per dar vita, sull'"Evening Standard", all'affascinante avventuriera Modesty Blaise*.

• ROMITA, JOHN
Nato il 24 gennaio 1930 a Brooklyn, un quartiere di New York, nel 1949 John Romita incomincia a disegnare fumetti polizieschi e dell'orrore per la Atlas, la futura Marvel. In seguito si occupa anche di western e disegna diverse storie di Captain America*. Nel 1957 passa alla National, la futura DC Comics, lavorando soprattutto nel settore delle storie rosa, e nel 1965 torna alla Marvel, inchiostrando *The Avengers** e facendo le matite di Daredevil* prima di occuparsi di Spider-Man* (il nostro Uomo Ragno), rinnovandolo radicalmente e trasformandolo non poco rispetto alla classica versione di Steve Ditko*.
Divenuto direttore artistico della Marvel all'inizio degli anni Settanta, Romita rallenta la sua produzione fumettistica, anche se dall'inizio del 1977 disegna le strisce quotidiane di Spider-Man. Attualmente supervisiona

In alto, al centro:
Rocketeer sulla copertina di un numero di "Comic Art".

A sinistra:
Romano il legionario.
© Fratelli Spada

Sopra:
Romeo Brown, un investigatore timido e maldestro.
© Daily Mirror/News Blitz.

dei corsi per giovani disegnatori, crea il *look* dei nuovi personaggi Marvel, coordina la realizzazione di tutte le copertine della casa editrice e si occupa di alcuni progetti speciali. Anche il figlio, John Romita jr., disegna per la Marvel.

◆ RONIN
Trasportato in un lontano futuro dominato da un demone che si serve delle più moderne tecnologie per esercitare il suo potere di vita e di morte sull'umanità, Ronin (parola giapponese che indica il samurai senza padrone) si aggira in una New York devastata alla ricerca di una vendetta che si rivelerà impossibile. Questa importante miniserie, che secondo alcuni critici risente di un eccesso di sperimentalismo, è stata realizzata nel 1983 da Frank Miller* per la DC Comics.

■ ROSSIJA
La grafica satirica russa ha una lunga tradizione che risale ai *lubki*, incisioni in legno del XVII secolo, e ha sempre avuto un posto importante, non solo nella letteratura popolare e nel folklore ma anche nel corso di grandi avvenimenti storici e politici come la Rivoluzione d'ottobre, quando le notizie dal fronte venivano diffuse anche in pagine di racconti figurati che venivano esposti agli angoli delle strade perché la gente potesse vederli e capire meglio ciò che stava accadendo. Nonostante il successo delle riviste satiriche negli anni Venti (tra queste possiamo ricordare "Krokodil", che esce ancora oggi) e la nascita negli anni Quaranta di alcune pubblicazioni per ragazzi come "Ioz" e "Ciz" (che pubblicano tavole umoristiche con didascalie e senza nuvolette), i fumetti sono pochissimo diffusi in Russia. Anche le numerose riviste per l'infanzia più vicine a noi, come "Vesiolje Kartinski" (nata nel 1956) o "Miscia" (nata nel 1983), ricordano vecchie pubblicazioni italiane come "Lo Scolaro" o il primissimo "Corriere dei Piccoli"*: molti testi e poche tavole con storie illustrate, quasi esclusivamente umoristiche.
Tra i personaggi più noti di queste riviste possiamo ricordare Buratin, praticamente il nostro Pinocchio, Karandash, un bambino col naso a forma di matita, l'orsetto Miscia e l'extraterrestre Kuka. Naturalmente non mancano trasposizioni di fiabe classiche, tavole didattiche e la rappresentazione di specifici avvenimenti storici, come abbiamo avuto modo di vedere a Prato nel febbraio del 1991, in occasione del XIII Congresso internazionale del fumetto e del fantastico, espressamente dedicato alla produzione dell'Unione Sovietica.

Sopra:
Ronin alle prese con un terribile demone.
© DC Comics.

In alto:
copertina del primo numero del "Topolino" russo.
© The Walt Disney Company

Sopra:
Renic, di Serjej Tjunin, dalla copertina del catalogo di un'edizione della mostra di Prato.

Gli adolescenti e gli adulti non sembrano comunque interessati alle storie disegnate, che considerano qualcosa che riguarda solo i giovanissimi. Tanto che non esistono praticamente riviste tipo "Intrepido"• o "Eagle"•, "Linus"• o "Pilote"•. Forse le cose cambieranno in futuro, ma al momento gli unici fumetti usciti in Russia in seguito alla *perestrojka* gorbacioviana dovrebbero essere quelli disneyani. Ora gli interessati possono infatti leggere le storie originali di Mickey Mouse• e Donald Duck•, mentre prima dovevano accontentarsi delle tavole apocrife e non molto entusiasmanti disegnate da un certo V. Ugarov.

•ROTA, MARCO

Nato il 18 settembre 1942 a Milano, Marco Rota si avvicina al fumetto nel 1958 disegnando *Steve Morgan il trappolatore*, una breve serie avventurosa pubblicata in appendice alla "Collana Scudo" della Dardo, per la quale realizza poi sceneggiature e disegni per storie comiche. Assunto a "Topolino"• nel 1962, negli anni Sessanta trova anche il tempo per disegnare alcune storie di Superman• e di Batman• per gli "Albi del Falco" della Mondadori e, sul settimanale "ABC", l'ironica ed erotica Justine, Robina Hood e *Segreto professionale*.

Diventato capo del servizio disegnatori delle testate disneyane nel 1974 (incarico che manterrà fino al giugno 1988, quando queste passeranno direttamente alla Disney italiana), Rota ha realizzato numerose storie per "Topolino" e "Almanacco Topolino" con uno stile in parte influenzato dal grande Carl Barks•. Tra le sue storie migliori, merita di essere ricordata *Happy Birthday Paperino*, pubblicata direttamente in volume nel 1984, nella quale ricostruisce una puntuale biografia del popolarissimo Donald Duck•.

•ROTUNDO, MASSIMO

Nato l'11 aprile 1955 a Roma, Massimo Rotundo frequenta l'Accademia di belle arti della capitale ed esordisce nel fumetto nel 1978, collaborando con "Lanciostory"• e "Skorpio". In seguito disegna *Ultimo viaggio a Delos* per "L'Eternauta", *Il pescatore* e *Il detective senza nome* per "Orient Express"• e storie senza personaggi fissi per

"Glamour"•, "Diva" e "Comic Art"•. Negli anni Ottanta, oltre ad aver partecipato alla creazione di Rudy X•, ha realizzato Sera Torbara e *La città del non ritorno* su testi di Giuseppe Ferrandino.

♦ ROWLF

Attaccatissimo alla propria padrona, la principessa Mariara di Canisland, Rowlf è un cane lupo trasformato dal distratto mago Sortrum in un essere mezzo uomo e mezzo bestia. Dopo aver strappato la principessa dalle grinfie di Gorgum, il re dei demoni, Rowlf cerca di essere trasformato in un vero uomo, ma l'incantesimo non riesce ed egli è costretto ad accettare la propria condizione, fuggendo con Mariara, che nel frattempo si è perdutamente innamorata di lui.

Creata nel 1971 da Richard Corben• e inizialmente apparsa sulla *fanzine* "Voice of Comicdom", questa storia è stata in seguito più volte ristampata su varie pubblicazioni underground e sulla rivista "Heavy Metal", edizione statunitense della francese "Métal Hurlant"•, alla fine degli anni Settanta.

♦ ROY MANN

Nel 1987 Tiziano Sclavi• (autore del popolarissimo Dylan Dog•) e Attilio Micheluzzi• creano Roy Mann, protagonista di surreali storie fantascientifiche ambientate negli anni Trenta, nelle quali oggettività e fantasia si mescolano mirabilmente. Tutto ha inizio con la banale esplosione di una caffettiera, che sbalza il protagonista in una specie di mondo parallelo ben diverso dal nostro, dove tutto è davvero possibile e non sempre si può distinguere il sogno dalla realtà. Ricca di imprevedibili colpi di scena, questa interessante serie è stata interrotta dall'improvvisa morte del disegnatore, dato che difficilmente qualcuno sarà in grado di riprendere il suo personalissimo stile per continuarla con altrettanta bravura.

♦ ROY ROGERS

Portato al successo alla fine degli anni Trenta dall'attore e cantante Leonard Slye in una serie di film (anche se secondo alcuni critici tutto il merito era attribuibile a Trigger, il suo acrobatico e davvero eccezionale cavallo), Roy Rogers è un campione di rodeo, sempre allegro e sorridente, noto anche come il re dei cowboy. Le storie sono comunque poco più di un pretesto per vederlo in azione, impegnato di volta in volta a risolvere con successo i più svariati problemi senza mai rinunciare alla sua eleganza né al suo sangue freddo.

Iniziate nel 1941 da Al McKimson, le avventure a fumetti di questo personaggio sono durate una ventina d'anni e sono state continuate da numerosi altri disegnatori, tra i quali ricordiamo almeno John Buscema• e Russ Manning•.

•RUBINO, ANTONIO

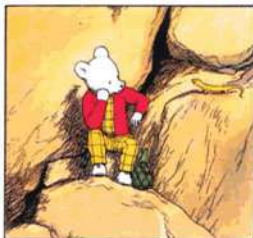
Nato il 15 maggio 1880 a Sanremo (Imperia), Antonio Rubino inizia a collaborare al "Giornalino della Domenica" nel 1907 e alla fine dell'anno successivo passa al "Corriere dei Piccoli"•, diventando in breve tempo uno dei più prolifici e importanti autori di questo popolarissimo settimanale, per il quale crea numerosi personaggi: da Quadratino• a Viperetta, da Pino e Pina a Lola e Lalla. Durante la Prima guerra mondiale collabora assiduamente a "La Tradotta", una rivista destinata ai soldati, per la quale

In alto:
autoritratto di Massimo Rotundo.

A destra:
Roy Mann sulla copertina di un numero di "Comic Art".

ha tra l'altro dato vita al caporale C. Piglio, sempre pronto a elargire consigli non richiesti a chiunque gli capiti a tiro, e all'eroico Muscolo Mattia. Nel 1927 passa al "Balilla", disegnando le favole di Esopo, due anni dopo fonda e dirige "Mondo Bambino" e nel 1931 inizia una lunga collaborazione con la Mondadori, assumendo la direzione di "Topolino"• dal 1935 al 1940.
In seguito si dedica all'animazione, occupandosi tra l'altro de *Il paese dei ranocchi* e di *Crescendo rossiniano*, e alla pittura. Nel 1955 riprende a collaborare al "Corriere dei Piccoli", ma il suo affascinante e personalissimo stile liberty non incontra più il favore del pubblico e nel 1959 si ritira definitivamente. Antonio Rubino è morto a Baiardo (Imperia) il primo luglio 1964.

Sopra:
Rudy X, un personaggio impegnato a svelare gli intrighi dei nostri giorni.

♦ RUDY X
Nobile romano di cui si tace il cognome, legato agli ambienti dell'industria italiana da una serie di parentele nonché occasionale agente per il Foreign Office britannico, dopo una prima lunga avventura, più fantastica, e alcune brevi storie pubblicate su «L'Espresso più», Rudy X abbraccia la causa di Greenpeace sulla conservazione dell'Antartide, partecipa a una spedizione al Polo Sud e scopre intrighi internazionali propri dei nostri giorni.
Nato nel 1987 da una vecchia idea di Rinaldo Traini, direttore del Salone internazionale dei comics di Lucca e direttore editoriale della Comic Art, «quella di creare un personaggio "seriale", frutto del lavoro di molte menti e mani, in grado di produrre, una volta coordinate in team, più rapidamente ed efficacemente di un singolo autore», come scrive Oscar Cosulich, Rudy X ha avuto una lunga gestazione. Scritta da Traini e da Giorgio Pedrazzi, la prima avventura è stata infatti disegnata da un'équipe formata da Massimo Rotundo• (che ha curato la fisionomia dei diversi personaggi), Franco Saudelli• (che si è occupato delle figure femminili), Rodolfo Torti• (che ha studiato le azioni più dinamiche), Fabrizio Coletta (che ha collegato il tutto) e Edoardo Bracalente (che ha colorato le tavole). In seguito sarà il solo Roberto Diso, noto soprattutto come disegnatore di Mister No•, a occuparsi della realizzazione grafica delle storie.

In alto:
l'orsetto Rupert, creato nel 1920 dall'inglese Mary Tourtel.

♦ RUPERT
Noto anche in Italia come Robertino l'orsacchiotto, Rupert è un orsetto candido e disponibile che vive con Mummy e Daddy a Nutwood, in un mondo idilliaco popolato da strampalati inventori, folletti e nani burloni oltre che da altri simpatici animali antropomorfi. Indossa pantaloni a scacchi, maglioncino rosso e sciarpa a scacchi e diventa ben presto popolarissimo in Gran Bretagna, tanto da aver dato origine a un florido *merchandising* (quaderni, tazze, coperte, vestiti per bambini e così via) e a un club, la Rupert League, assai diffusa alla fine degli anni Venti.
Creato dall'inglese Mary Tourtel e apparso per la prima volta l'8 novembre 1920 sul "Daily Express" come protagonista di una serie di vignette intitolate *The Little Lost Bear* (L'orsetto sperduto), Rupert è stato continuato da Alfred Bestall a partire dal 1935 e da Alex Cubie su testi di Frederick Chaplain dalla metà degli anni Sessanta. Oltre che di fumetti (a lungo pubblicati con versi o didascalie sotto le vignette) e di libri illustrati per bambini, Rupert è stato anche protagonista di una serie di film a pupazzi animati per la televisione. All'inizio degli anni Settanta una versione pornografica delle sue avventure è stata per qualche tempo pubblicata sul giornale underground "Oz".

■ RUSSIA
Vedi Rossija

♦ RUSTY RILEY
Il quattordicenne Rusty Riley, orfano di entrambi i genitori, morti in un incidente, viene accolto in un orfanatrofio, ma non si trova bene e dopo un po' decide di fuggire assieme a un simpatico fox terrier che risponde al nome di Flip. Dopo aver vagabondato per un po', è finalmente assunto come stalliere dal signor Miles, proprietario di una scuderia di cavalli da corsa, e ben presto lo ritroviamo, come fantino di Bright Blaze, vincitore del derby del Kentucky. Le storie si svolgono ora quasi sempre nel mondo degli ippodromi e il giovane Rusty, spesso in compagnia di Patti, figlia del suo datore di lavoro, è di volta in volta impegnato a sventare losche manovre di malviventi che vogliono truccare qualche corsa o fuggire con l'incasso.
Iniziata nel 1948 dallo statunitense Francis "Frank" Godwin• – su testi di Rod Reed per le strisce quotidiane e del frat[illegible]o Harold Godwin per le tavole domenicali – questa serie è durata sino al 1959 ed è stata abbandonata dal disegnatore poche settimane prima della sua morte.

Sopra:
Rusty Riley, protagonista di storie ambientate nel mondo delle corse dei cavalli.

• SADIK
Continuamente quanto inutilmente contrastato dall'agente Eddie Castle dell'FBI (che ricorda l'attore francese Eddie Constantine), il violento Sadik non è un vero criminale ma una specie di giustiziere che possiede un particolare senso della giustizia e spesso affronta incalliti criminali che uccide quasi con noncuranza. Indossa una tuta nera, che rende periodicamente imperforabile grazie a un bagno rigeneratore, e ha una compagna, la grintosa Loona, spesso raffigurata in abiti piuttosto succinti.

Nato sulla scia del successo ottenuto da Diabolik•, Kriminal• e dai loro numerosi epigoni, Sadik è stato creato nel 1965 da Nino Cannata e da un disegnatore rimasto sconosciuto, che si firmava Gian. In una successiva ristampa è stato ribattezzato Cobra.

• SAD SACK
Sad Sack è un soldato mite e sprovveduto, costretto a indossare una divisa di cui avrebbe fatto volentieri a meno. Sempre alle prese con gli ordini contraddittori di un sergente un po' sadico oltre che vittima degli scherzi dei suoi commilitoni, che quasi sempre si approfittano della sua dabbenaggine, è apparso nel 1942 sulle pagine di "Yank", un settimanale delle forze armate statunitensi di stanza in Asia.
Richiamato sotto le armi dopo aver lavorato per alcuni anni agli Studi Disney, l'autore, George Baker, aveva voluto creare un personaggio che potesse riassumere lo stato d'animo di numerosissimi statunitensi strappati alla loro vita di tutti i giorni e inviati al fronte. Le sue mille disavventure hanno avuto un tale successo tra i soldati che Sad Sack non è riuscito a farsi congedare neppure alla fine della Seconda guerra mondiale, continuando a essere pubblicato su numerosi quotidiani. Nel 1957 è stato portato sullo schermo in un film diretto da George Marshall e interpretato da Jerry Lewis.

• SAINT-OGAN, ALAIN
Nato il 7 agosto 1895 a Colombes, nei pressi di Parigi, Alain Saint-Ogan debutta nel 1923 su "Le Matin" come illustratore mentre ancora frequenta l'Ecole nationale des arts décoratifs a Parigi. Abile caricaturista, in seguito collabora tra l'altro a "Le Dimanche Illustré" e a "La Semaine de Suzette", occupandosi anche di pubblicità. Dopo la Prima guerra mondiale, combattuta nei Balcani, Saint-Ogan riprende la sua carriera di disegnatore e nel 1925 crea, per "Le Dimanche Illustré", Zig et Puce•, due ragazzini avventurosi, ai quali si unirà in seguito il simpatico pinguino Alfred•, protagonisti della prima serie francese a utilizzare regolarmente le caratteristiche nuvolette del fumetto. Seguiranno i meno famosi e longevi Mitou et Toti, l'orso Prosper, il grasso Monsieur Poche e Touitoui.
Negli anni della Seconda guerra mondiale, Saint-Ogan partecipa alla Resistenza pur continuando a produrre Zig et Puce, che realizzerà sino a metà degli anni Cinquanta, e collaborando intensamente a varie testate. In seguito anima trasmissioni radiofoniche, si dedica alle vignette umoristiche, scrive novelle e pubblica due libri di memorie. Ritiratosi alla fine degli anni Sessanta, concede l'utilizzo di Alfred al Salone di Angoulême come mascotte. Alain Saint-Ogan muore il 23 giugno 1974 per disturbi circolatori.

★ "SALGARI"
Apparsa nell'immediato secondo dopoguerra con il sottotitolo "settimanale di grandi avventure", questa testata punta soprattutto sulla versione a fumetti dei romanzi avventurosi di Emilio Salgari, da *Le tigri di Mompracem* a *I misteri della giungla nera*, da *I pirati della Malesia* a Capitan Tempesta. Le tavole sono realizzate da autori del calibro di Walter Molino•, Rino Albertarelli•, Franco Chiletto• e Raffaele Paparella•, ma "Salgari" non riscuote il successo sperato e cessa le pubblicazioni dopo una sessantina di numeri.

• SALINAS, JOSÉ LUIS
Nato l'11 febbraio 1908 a Buenos Aires, l'argentino José Luis Salinas pubblica alcune illustrazioni alla fine degli anni Venti. Poi entra all'agenzia Exitus, dove lavora come grafico e disegnatore pubblicitario per diversi anni, esordendo come autore di fumetti solo alla fine del 1936, quando pubblica su "Patoruzú" *Hernán el corsario*, una storia di pirati influenzata dallo stile di Hal Foster•. In seguito collabora alla rivista "El Hogar" con riduzioni a fumetti di romanzi famosi e a metà degli anni Quaranta disegna, con lo pseudonimo di Joseph Luis, alcuni episodi di *Ellos*, una serie umoristica creata da Rodolfo Claro.
Nel 1949 Salinas compie quello che lui stesso definisce un "viaggio esplorativo" negli Stati Uniti e prende contatti con il King Features Syndicate per realizzare un fumetto imperniato su Cisco Kid•, che lo terrà impegnato per una ventina d'anni. Quando questo personaggio verrà definitivamente "soppresso", Salinas si dedica per un certo periodo alla pittura e nel 1973, ristabiliti i contatti con l'agenzia statunitense, disegna, su testi di Alfredo Grassi, le avventure del calciatore Gunner• sino alla propria morte, sopraggiunta all'inizio del 1985.
Anche il figlio, Alberto Salinas, è un disegnatore di fumetti, specializzatosi in storie avventurose d'ambiente storico.

NOTHING EVER WORKS OUT RIGHT FOR ME IN THE ARMY!

Sopra, a sinistra:
copertina di uno dei primi numeri di Sadik.

A sinistra:
lo sprovveduto Sad Sack, protagonista di mille disavventure.
© Bell Syndicate

Pagina a fronte, in alto a sinistra:
l'investigatore privato Sam Pezzo, spesso coinvolto in risse e sparatorie.
© Giardino

◆ SAM PEZZO

Questo interessante personaggio, un coraggioso investigatore privato pieno di contraddizioni, vive con la realtà che lo circonda un rapporto amaro e disincantato, non privo di una certa dose di autoironia. Ben consapevole dei propri limiti e quasi sempre perdente sul piano personale, soprattutto dal punto di vista sentimentale, Sam Pezzo non di rado viene coinvolto con ogni genere di delinquenti in risse, sparatorie e in altri incerti del suo tutt'altro che facile e riposante mestiere. E spesso le busca di santa ragione, ma ciò non toglie che conduce sempre caparbiamente e con successo le indagini che gli sono state di volta in volta affidate. Anche quando chi l'aveva assunto gli chiede improvvisamente di lasciar perdere e di occuparsi d'altro.

Ambientate in una grande città che potrebbe indifferentemente essere Bologna, dove l'autore, Vittorio Giardino•, vive e lavora, o la Little Italy di New York, le avventure di Sam Pezzo sono piene di suspense e sempre aderenti a una realtà crudemente attuale oltre che dichiaratamente ispirate al *hard-boiled school* del romanzo poliziesco statunitense, quello alla Raymond Chandler e alla Dashiell Hammett, tanto per intenderci. Apparso per la prima volta nel maggio del 1979 sulle pagine del "Mago"•, questo personaggio è in seguito approdato su quelle di "Orient Express"•.

◆ SAM'S STRIP

Creata da Mort Walker•, uno dei più popolari e prolifici autori del fumetto umoristico (basti pensare a personaggi famosissimi in tutto il mondo come Beetle Bailey• e Hi and Lois•, i nostri Pippo e Lalla), e disegnata da Jerry Dumas, un autore poco noto ma bravissimo nel riprendere graficamente le vecchie glorie dell'età d'oro dei comic statunitensi, questa sofisticata striscia il cui "argomento" era soprattutto il fumetto, è apparsa soltanto per un breve periodo, dal 16 ottobre 1961 al 9 gennaio 1963, ma è diventata ben presto oggetto di un vero e proprio culto tra gli appassionati, e non soltanto negli Stati Uniti, soprattutto tra i fanatici del fumetto e della sua storia.

Accanto a Sam, il sornione titolare della serie, e al suo anonimo quanto sciocco assistente, soltanto in seguito battezzato Silo, comparivano infatti di volta in volta vecchi eroi come Yellow Kid• e Happy Hooligan•, Krazy Kat• e Dick Tracy•. Decisamente troppo sofisticata per essere apprezzata dal grande pubblico, questa originalissima serie si è rivelata un vero e proprio insuccesso economico ed è stata quindi interrotta dopo poco più di un anno, quando ormai appariva soltanto su una cinquantina di quotidiani, un numero troppo esiguo per continuare a garantirne la sopravvivenza.

Nell'aprile 1977 Sam e il suo sciocco assistente sono tornati in una nuova serie di strisce quotidiane e tavole domenicali, Sam and Silo, realizzata dagli stessi autori e distribuita dal King Features Syndicate; ma i famosi personaggi delle origini della storia dei fumetti non vi fanno più capolino e le situazioni comiche, molto più semplici e tradizionali rispetto al passato, nascono ora esclusivamente dalle diverse e contrapposte personalità dei due protagonisti: furbetto e sornione il primo quanto stupidotto e credulone il secondo. Peccato.

◆ SANDOKAN

Creato alla fine del secolo scorso dallo scrittore Emilio Salgari, questo personaggio esordisce in *Il mistero della giungla nera* per diventare in seguito protagonista de *I pirati della Malesia* e di altri fortunati romanzi più volte portati sullo schermo. Numerose anche le versioni a fumetti. Da quella di Guido Moroni Celsi (con un Sandokan che graficamente ricorda un po' Giuseppe Garibaldi) a quella più realistica di Rino Albertarelli•, entrambe apparse nella seconda metà degli anni Trenta su "Topolino"•, da quella di Franco Chiletto•, pubblicata nell'immediato dopoguerra su "Salgari"•, a quella di Daniele Fagarazzi•, presentata sulle pagine del "Corriere dei Ragazzi"• nel 1976-1977 sulla scia del successo del Sandokan televisivo interpretato da Kabir Bedi. Merita infine di essere ricordato il grottesco e ironico Sandokan realizzato da Altan•.

◆ I SANTINCIELO

Graficamente simili a würstel bianchi provvisti di aureola e piccola nube personale, i protagonisti di questa serie sono, in fondo, dei poveracci trasferiti in cielo casualmente e non certo per "reali" meriti acquisiti in vita. Non a caso vi hanno portato mugugni, saccenterie e pseudo-valori molto terra-terra. Tanto che il loro paradiso non ha poi molto del paradiso tradizionale ma è in realtà una specie di teatrino in cui si mettono alla berlina i luoghi comuni del nostro comportamento e i fatti piccoli e grandi della cronaca italiana.

Creata nel 1970 da Gualtiero Schiaffino, che si firma Skiaffino, questa striscia ha vinto un concorso indetto dal quotidiano "Paese Sera" ed è stata in seguito pubblicata un po' dappertutto, tanto in Italia quanto all'estero. Può inoltre essere curioso ricordare che nel 1974 Schiaffino ha dato vita a una meno fortunata serie parallela dedicata all'altra faccia della medaglia, l'inferno. Pubblicata in negativo, in bianco su fondo nero, questa serie parla di un universo demoniaco che in fondo non si differenzia tanto da quello dei Santincielo e che permette nuove e numerose variazioni sul tema.

A sinistra: vecchi eroi dei fumetti riuniti in assemblea in una striscia di Sam's Strip.

Sopra: Sandokan nella versione di Guido Moroni Celsi.

◆ SAPPO

John Sappo è un piccoletto che abita nei sobborghi di una cittadina e ogni mattina si alza all'alba per prendere il treno delle cinque e quindici per Funkville City (infatti in un primo momento la serie si intitola *The Five-fifteen*). Tutto è incentrato sulle sue disavventure quotidiane durante il viaggio e

sul posto di lavoro; ma quando sposa Myrtle, un donnone grande e grosso, la serie punta soprattutto sulla loro rivalità e sui loro litigi. Inizialmente autoconclusive, le tavole domenicali incominciano a raccontare lunghe storie umoristico-avventurose all'inizio degli anni Trenta, quando al cast originale si aggiunge l'eccentrico professor O.G. Wottasnoozle, che porterà marito e moglie addirittura in giro per il sistema solare.
Creato nel 1920 da Elzie Crisler Segar•, autore del popolarissimo Popeye•, il nostro Braccio di Ferro, Sappo è stato protagonista di una serie di strisce quotidiane dal 24 dicembre 1920 al 24 febbraio 1923 e di una serie di tavole domenicali dal 18 marzo 1928 alla metà degli anni Quaranta. Alla morte di Segar le divertenti avventure di questo personaggio sono state continuate da Bela Zaboly e da Tom Simms.

◆ SARGENTO KIRK

Costretto a partecipare a un massacro, Kirk resta profondamente nauseato dal comportamento dei bianchi nei confronti dei pellirosse e comprende che la causa dei Comanche è più giusta di quella dei visi pallidi. Ed è proprio da questa crisi di coscienza che matura in lui la decisione di disertare dall'esercito nordista e di passare dalla loro parte per dividerne l'infelice sorte. Vero e umano, questo personaggio è forse il primo eroe dei fumetti che abbia avuto il coraggio di essere un rinnegato per la propria gente vivendo ai margini della società e indubbiamente segna una data importante nella storia del fumetto. Soprattutto perché lo sceneggiatore Héctor G. Oesterheld• ha raccontato certi aspetti della conquista del West ancora ignorati dal grande pubblico.
Disegnata inizialmente da Hugo Pratt• e in seguito continuata da altri autori, questa lunga saga inizia il 9 gennaio del 1953 sulle pagine del settimanale "Misterix". In Italia, questo personaggio ha dato il nome a un'importante testata di storie avventurose, "Sgt. Kirk"•.

◆ SATANIK

Marny Bannister è una biologa di mezza età, sgraziata e con il volto deturpato da un angioma. Evitata da tutti, nutre un grande risentimento nei confronti del genere umano per le mortificazioni subite e si dedica completamente alle sue ricerche. Finalmente riesce a inventare un siero in grado di donarle bellezza e giovinezza. Nasce così Satanik, nota anche come la rossa del diavolo, una stupenda eroina avida di ricchezze e di lussuria che inizia immediatamente una nuova carriera come criminale.
Qualche anno dopo, in seguito a una violenta campagna di stampa contro i cosiddetti fumetti neri, considerati colpevoli di ogni nefandezza, anche Satanik dovrà però cedere a qualche compromesso e si accorderà con un vecchio capo della polizia che si servirà di lei in quei casi in cui la legge ha ufficialmente le mani legate. Prima di scomparire per sempre, inghiottita dal mare nel novembre del 1974, questa eroina abbandonerà quindi le sue "normali" avventure (talora vissute in stretto contatto con vampiri, demoni e spiriti del male) per trasformarsi in una più banale e scontata giustiziera.
Creata nel 1964 dallo sceneggiatore Luciano Secchi e dal disegnatore Roberto Raviola, più noti come Max Bunker• e Magnus•, nel 1968 Satanik è stata portata sullo schermo da Magda Konopka in un film di coproduzione italo-spagnola diretto da Piero Vivarelli. Può essere curioso notare che l'aiuto-regista era Pupi Avati, futuro cineasta di successo.

◆ SATURNINO FARANDOLA

Riduzione a fumetti dei *Viaggi straordinarissimi di Saturnino Farandola nelle 5 o 6 parti del Mondo e in tutti i paesi visitati e non visitati da Giulio Verne*, romanzo assai popolare alla fine del secolo scorso, scritto e illustrato dal francese Albert Robida, che mette alla berlina i libri di viaggio e i classici stereotipi dell'avventura. Sempre in giro per il mondo alla scoperta di genti e paesi, questo divertente personaggio farà anche un salto sulla Luna.
Disegnato da Pier Lorenzo De Vita• su testi prima di Federico Pedrocchi• e poi di Guido Mellini, Saturnino Farandola è apparso su "Topolino"• a partire dal settembre 1938.

◆ SATURNO CONTRO LA TERRA

Le vicende di questa serie, incentrate su una

Sopra, a sinistra:
Sargento Kirk, strenuo difensore degli indiani che lotta contro ogni ingiustizia.

A destra:
Satanik, l'affascinante e terribile "rossa del diavolo".

guerra spaziale combattuta nel non troppo lontano futuro fra terrestri e saturniani, sono iniziate su "I tre porcellini"• a partire dal 31 dicembre 1937• e si protrarranno per sette anni su vari settimanali della Mondadori, diventando, per originalità e fantasia, uno dei fumetti italiani di maggior successo in quel periodo.
Scritta da Cesare Zavattini e da Federico Pedrocchi• e disegnata da Giovanni Scolari, *Saturno contro la Terra* è una lunga saga di fantascienza, ambientata in un futuro in cui la scienza sovrasta ogni attività umana e il saturniano Rebo, alla ricerca di un interplanetario "posto al sole", viene infine sconfitto dallo scienziato italiano Marcus. Con un pizzico di nazionalismo l'Italia è ovviamente il centro di ogni attività e proprio nella Val Padana si riuniscono i maggiori politici della Terra per decidere come rispondere alla minaccia spaziale.
Rileggendo oggi i vari episodi, si ha un po' la sensazione che ognuno avrebbe potuto essere l'ultimo. « È vero! » – ricordò una volta Zavattini. « Quando feci ricostruire Rebo (disintegrato nell'etere nell'episodio precedente), fu per rispondere al successo riportato da quel fumetto. C'è qualche intuizione curiosa dentro. Quando facevo spostare i pianeti con la scusa di una alterazione della gravità, mi divertivo un mondo. "Sono uno spudorato", mi dicevo. E non avevo nessuna base scientifica! ».

In alto:
il saturniano Rebo, protagonista di uno dei più popolari fumetti italiani degli anni Trenta.

• SAUDELLI, FRANCO

Nato a Latina il 4 agosto 1952, Franco Saudelli inizia a lavorare nei fumetti all'inizio degli anni Settanta presso vari studi di Roma ed esordisce come autore disegnando per "Lanciostory"• il fantascientifico *Giorno senza fine*, su testi di Michele Gazzarri. In seguito disegna tra l'altro *L'uomo di Wolfland*, su testi dell'argentino Ricardo Barreiro, e *Iberland*, su testi di Antonio De Angelis, e nel 1984 crea Porfiri•, un detective grande e grosso, apparentemente bonario e pasticcione, ma in realtà un segugio deciso e affidabile che non molla mai la sua preda.
Nella seconda metà degli anni Ottanta, oltre ad aver partecipato alla realizzazione di Rudy X•, occupandosi delle figure femminili, Saudelli crea *La bionda*, protagonista di ironiche storie sado-maso che nulla hanno da invidiare alle classiche disavventure vissute nella seconda metà degli anni Quaranta dall'affascinante Gwendoline•.

♦ SAVAGE

Uomo senza passato e senza una precisa identità (Savage, "selvaggio", è soltanto il suo nome in codice), il protagonista di questa storia è un condannato a morte, graziato all'ultimo momento dalle autorità perché neutralizzi un criminale che sta cercando di provocare un conflitto tra Usa e Urss. Eroe estremamente violento e negativo, Savage è stato creato da Gil Kane• e lo sceneggiatore Archie Goodwin•, che si firmava Robert Franklin, ed è apparso per la prima volta nel 1968 in un fascicolo pubblicato a spese dell'autore.
Troppo in anticipo sui tempi, questo personaggio non teneva in alcun conto i limiti previsti dal Comics Code statunitense (il codice di autocensura dei fumetti) e conoscerà maggior fortuna quando verrà riproposto a metà degli anni Ottanta.

A destra:
Savage, un personaggio troppo in anticipo sui tempi.

♦ SCARLETT DREAM

Creata nel 1965 da Robert Gigi• su testi di Claude Moliterni e nata ponendosi volutamente a metà strada tra Barbarella• e Modesty Blaise•, Scarlett Dream ha un fisico provocante, ma in fondo è una romantica, alla vana ricerca di un vero amore.
Anche se non sempre di facile lettura – in quanto gli autori generalmente narrano solo ciò che ritengono essenziale nel contesto della vicenda – si tratta di un ottima serie avventurosa, ambientata in un mondo tecnologicamente avanzato ma non fantascientifico. La serie è stata scritta e disegnata con un moderno taglio cinematografico, che non ha nulla da invidiare alle storie fantaspionistiche alla James Bond• in auge in quegli anni anche se purtroppo non ha conosciuto la fortuna che avrebbe meritato.

Sopra:
Scarlett Dream, eroina di storie fantaspionistiche ambientate nel futuro.

Abbandonata questa eroina alla fine degli anni Sessanta, dopo due lunghe avventure, gli autori l'hanno ripresa nel 1975 in una serie di strisce quotidiane, anche questa purtroppo di breve durata.

• SCARPA, ROMANO

Nato il 27 settembre 1927 a Venezia, Romano Scarpa si iscrive all'Accademia di belle arti, che abbandona per la passione del disegno animato. Nel dopoguerra realizza *...E poi venne il diluvio*, un cortometraggio ambientato nella preistoria, e nel 1947 dà vita a

un piccolo studio di animazione. Da sempre appassionato dei personaggi disneyani, esordisce nel 1953 su "Topolino"• con *Biancaneve e Verde Fiamma*, su testi di Guido Martina•, ma ben presto ottiene di scrivere le proprie storie.
Da allora ne ha realizzate centinaia e centinaia, creando anche numerosi personaggi che hanno arricchito l'universo disneyano e sono stati poi ripresi da altri autori. Resuscita Macchia Nera, il diabolico cattivo degli Anni Trenta, e il professor Enigm, affiancandogli come "spalla" Atomino Bip Bip; crea Trudi, la maldestra fidanzata di Gambadilegno, e Brigitta, la speranzosa pretendente di Paperon de' Paperoni, il barksiano Uncle Scrooge•; crea inoltre Filo Sganga, Sgrizzo, un antesignano di Paperoga, Paperetta yé yé, una nipotina di Daisy Duck, la nostra Paperina, in versione beat, e *Codino cavallo marino*, che si ispira al clima delle *Silly Symphonies* disneyane.

• SCARTH

Tutto inizia con una bella ragazza che attraversa improvvisamente la strada e viene investita da un'automobile che transita a forte velocità. Oggi non si potrebbe fare nulla per salvarla, ma nel 2170, anno in cui è ambientata la storia, la medicina ha compiuto passi da gigante e la ragazza riesce a cavarsela anche se non ricorda nulla del proprio passato. Priva di documenti, viene ribattezzata Scarth (dalla sigla del computer dell'ospedale dove è stata portata dopo l'incidente) e trova subito lavoro come modella e indossatrice. Un'ottima scusa (se mai ce ne fosse bisogno) per presentarla seminuda in ogni occasione.
Creata nel 1969 dalla sceneggiatrice inglese Jo Adams e dal disegnatore spagnolo Luis Roca e apparsa per la prima volta sul quotidiano "Sun", Scarth è un'eroina attraente e decisamente anticonformista, tanto che nelle sue permissive avventure sono comparsi anche una donna barbuta sposata a un capitano dell'esercito e un creatore di moda ermafrodita! Anche se, da Jane• in poi, la Gran Bretagna ha sempre avuto una lunga tradizione di eroine piú o meno erotiche, Scarth è stata giudicata eccessiva dalla direzione del quotidiano ed è stata soppressa – tramite un altro incidente automobilistico – dopo neppure due anni di "vita".

• SCHAFFENBERGER, KURT

Nato il 15 dicembre 1920 in Germania ed emigrato con la famiglia negli Stati Uniti nel 1927, nel 1942 Kurt Schaffenberger entra nello studio di Jack Binder disegnando Bulletman, Captain America• e Captain Marvel•. Finito il servizio militare, svolto tra il 1943 e il 1945, collabora intensamente con la Fawcett per le avventure di Captain Marvel e degli altri membri della cosiddetta Marvel Family sino a quando, a metà degli anni Cinquanta, la casa editrice ne cessa la produzione dopo una lunga controversia legale con la National, la futura DC Comics, che l'accusava di avere plagiato il suo Superman•.
Dopo aver collaborato per qualche mese con la Timely, la futura Marvel, e con qualche casa editrice minore, Schaffenberger abbandona i fumetti per qualche anno, fino a quando, nel 1958, la National gli affida la realizzazione delle storie di Lois Lane• pubblicate sul comic book "Superman's Girlfriend Lois Lane", una testata indirizzata soprattutto al pubblico femminile (e incentrata sulle avventure sentimentali e non della presunta fidanzata del capostipite di tutti i supereroi) che lo impegnerà per una quindicina d'anni. Da quando, nel 1972, la DC Comics decide di riesumare il classico Captain Marvel, Kurt Schaffenberger si dedica soprattutto a questo personaggio.

• SCHTROUMPFS

Gli Schtroumpfs, i nostri Puffi, sono piccoli gnomi azzurri, alti «su per giú due mele o poco piú» (come dice la simpatica sigla della fortunata versione a disegni animati delle loro avventure realizzate da Hanna & Barbera•). Sono tutti uguali – salvo pochissime eccezioni: il Grande Puffo dalla barba bianca, il Baby Puffo, il Puffo con gli occhiali e la Puffetta, l'unica presenza femminile della serie – ma sono sempre riconoscibilissimi per il loro carattere e il loro comportamento: c'è il Puffo pigro, che cerca sempre di defilarsi quando bisogna fare qualcosa, e quello freddoloso, il Puffo inventore, abilissimo soprattutto nel cacciarsi nei guai, e quello brontolone, il Puffo poeta e quello vanitoso, il Puffo meccanico e cosí via.
Vivono felici e sereni in un villaggio circondato dalla foresta, da un fiume, da un lago e dalla catena dei Monti Puffi, lavorando il minimo indispensabile. Sono gentili e disponibili, ma tra loro affiorano spesso difetti del tutto umani, dalla litigiosità alla faziosità, dall'ambizione alla petulanza, che contribuiscono non poco a renderli simpaticissimi ai lettori – e agli spettatori – di ogni parte del mondo.
Nati quasi per caso, nel 1958, in una storia di Johan et Pirluit•, conosciuti in Italia come Rolando e Pirulí, creati anch'essi da Peyo• (Pierre Culliford) e protagonisti di lunghe storie umoristico-avventurose ambientate in un Medioevo simpatico e divertente, questi personaggi amano giocare e scherzare, il dolce far niente, la musica, le danze e le lusinghe della buona tavola. Ma non si tirano mai indietro se qualcuno è in difficoltà o chiede il loro aiuto.
Protagonisti negli anni Sessanta di una lunga serie di cortometraggi a disegni animati e di un lungometraggio, *Il flauto a sei puffi*, accanto a Johan e Pirlouit, realizzato nel 1975, negli anni Ottanta questi personaggi hanno rinverdito il loro successo un po' in tutto il mondo grazie a una lunga serie di disegni animati televisivi prodotti a partire dal 1982 negli Stati Uniti da Hanna & Barbera.

In alto e a sinistra: uno Schtroumpf, e Johan e Pirluit alle prese con uno di questi gnomi.
© Peyo

• SCHUITEN, FRANÇOIS
Nato il 26 aprile 1956, il belga François Schuiten esordisce nel 1973 sulle pagine di "Pilote"•, ma bisognerà attendere il 1977 per ritrovarlo su quelle di "Métal Hurlant"•, dove si imporrà ben presto come uno degli autori più interessanti della sua generazione. Tra i suoi lavori maggiori ricordiamo *Carapaces*, brevi storie di fantascienza su testi del fratello Luc, *Aux Médianes de Cymbiola* e *Le Rail*, entrambe in collaborazione con Claude Renard, professore dell'Institut Saint-Luc di Bruxelles, dove Schuiten aveva studiato, e le storie fantastiche dell'ampio ciclo *Les cités obscures*, realizzato su testi di Benoît Peeters e pubblicato su ("A Suivre)"•, dove un'affascinante architettura utopica gioca un ruolo di primo piano.
Insieme a Renard, Schuiten ha disegnato scenografie e costumi del film *Gwendoline*, diretto nel 1983 da Just Jaeckin.

• SCHULTHEISS, MATTHIAS
Nato nel 1946, il tedesco Matthias Schultheiss avrebbe dovuto esordire nel 1980 su "Zack"• con *Truckers*, una serie incentrata sulla vita e le avventure di camionisti impegnati in lunghi viaggi per il mondo. Ma l'improvvisa chiusura della rivista rimanda di un anno questo debutto, che avverrà nel volume antologico *Comic Reader*. In seguito Heyne Verlag pubblica una sua interessante versione a fumetti di alcuni racconti di Charles Bukowski e a metà degli anni Ottanta le francesi "Special Usa" e "L'Echo des Savanes" aprono le loro pagine ai suoi racconti brevi. Tra le cose più interessanti realizzate in seguito, possiamo ricordare almeno *Le Théorème de Bell* su "L'Echo des Savanes" e *Le Rêve du requin* su "Circus"•.

• SCHULZ, CHARLES M.
Nato il 26 novembre 1922 a Minneapolis (Minnesota), lo statunitense Charles Monroe Schulz segue un corso di disegno per corrispondenza dell'Art Instruction Inc. Alla fine del servizio militare trova lavoro come letterista in una pubblicazione religiosa a fumetti, insegna tecnica del disegno animato presso l'Art Instruction Inc. e incomincia a pubblicare vignette sul "Saturday Evening Post" e su altre riviste.
Nel 1950 crea una striscia incentrata su dei bambini, intitolata *Li'l Folks*, che dopo qualche rifiuto riesce finalmente a vendere all'United Feature Syndicate. Ribattezzata *Peanuts*• ("noccioline", o meglio, "personcine"), questa serie esordisce sui quotidiani il 2 ottobre di quello stesso anno ed è destinata a diventare uno dei più amati e diffusi fumetti della storia. È anche uno dei più studiati (basti pensare che Robert L. Short ha addirittura proposto una rilettura dei *Peanuts* in chiave evangelica!), mentre Charlie Brown•, Linus, Lucy e Snoopy• sono diventati popolarissimi in tutto il mondo, anche grazie a centinaia e centinaia di prodotti commerciali che ne sono derivati.
Il 23 gennaio 1990, in occasione di una grande mostra organizzata al Louvre per i quarant'anni dei *Peanuts*, Schulz ha ricevuto a Parigi la "Cravatte de Commandeur des Arts et Lettres", uno dei massimi riconoscimenti culturali francesi.

■ SCHWEIZ/SUISSE SVIZZERA
Nonostante l'illustre precedente di Rodolphe Töpffer•, considerato uno dei maggiori precursori del fumetto contemporaneo, la Svizzera non è particolarmente ricca di autori e di personaggi. Anche perché, causa la particolare frammentazione linguistica, questo paese non ha mai avuto vere e proprie riviste a fumetti per ragazzi, preferendo importarle dall'estero (le riviste italiane sono diffuse nel Canton Ticino, per esempio). Anche se una storia del fumetto svizzero (e del fumetto in Svizzera) deve ancora essere scritta, sembra addirittura che sino agli inizi degli anni Sessanta del nostro secolo - se si esclude il caso particolare di Globi•, un pappagallo umanizzato creato in occasione del venticinquesimo anniversario dei grandi magazzini Globus - nessun autore locale abbia raccolto l'"eredità" di Töpffer. D'altra parte non bisogna dimenticare che anche in seguito questi autori hanno comunque dovuto lavorare quasi esclusivamente per il mercato straniero. Claude de Ribaupierre, più noto come Derib•, disegnatore di Arnaud de Casteloup e creatore del romantico Buddy Longway•, ha dato vita all'indianino Yakari• per il settimanale svizzero "Le Crapaud à Lunette", ma è la classica eccezione che conferma la regola. Infatti Bernard Cosandey, che si firma Cosey, creerà Jonathan• sulle pagine di "Tintin"• e Daniel Ceppi e altri autori meno famosi come Pascal Habegger, Sylvain Brossard e Bernard Melon pubblicheranno a lungo soprattutto su riviste francesi.
Le cose incominciano a cambiare un po' negli anni Settanta: nascono la *fanzine* "Bilboquet" e la casa editrice Les Egraz, dei fratelli Rolf e Françoise Kesselring, che punta molto sui giovani autori svizzeri (pubblicati su testate effimere come "La Pomme" e "La Marge" oltre che su diversi volumi antologici) e Les Editions de la Tribune de Genève pubblica una storia di Ginevra a fumetti. Si cerca di dar vita anche a un'associazione professionale, l'Association internationale des auteurs de comics et de cartoons (Hugo Pratt• ne è il primo presidente), Antonio Carboni organizza numerose manifestazioni, dapprima a Balerna e in seguito a Lugano, e da alcuni anni si tiene a Sierre un festival del fumetto. Ma nonostante tutto, ancora oggi gli autori svizzeri lavorano soprattutto per gli editori stranieri.

• SCIUSCIÀ
Negli ultimi mesi della Seconda guerra mondiale, il capitano Wickers, dei servizi segreti statunitensi, affida a Nico, giovane e coraggioso sciuscià napoletano (deformazione dell'inglese *shoe-shine*, lustrascarpe, come

In alto:
nato in Svizzera, il simpatico Yakari è in seguito approdato sulle pagine di "Tintin".

venivano chiamati nel dopoguerra molti ragazzini che contribuivano così al bilancio familiare), un messaggio cifrato per i partigiani romani, da portare nella capitale ancora occupata dai nazisti. Accompagnato dall'innamorata Fiammetta e dal simpatico Pantera, Nico porta naturalmente a termine la missione, la prima di una lunga serie di avventure che, finita la guerra, lo porteranno in giro per il mondo, dalla Birmania all'Africa, dal Canada alla Cina.
Chiaramente ispirato all'omonimo film di Vittorio De Sica, incentrato su due ragazzini che fanno piccoli traffici di borsa nera e lucidano le scarpe dei soldati statunitensi (comunemente considerato uno dei capolavori del neorealismo e vincitore dell'Oscar come miglior film straniero nel 1947), questo personaggio è stato creato da Tristano Torelli e dal disegnatore Ferdinando Tacconi• (presto affiancati da Giana Anguissola per i testi e da Franco Paludetti per i disegni) ed è stato pubblicato dal 22 gennaio 1949 al 14 aprile 1955. Alcune delle sue prime avventure sono state riproposte nel 1973 sul mensile "Evviva".

• SCLAVI, TIZIANO

Nato nel 1953 a Broni, in provincia di Pavia, Tiziano Sclavi esordisce nel mondo dei fumetti collaborando con Alfredo Castelli• ai testi degli *Aristocratici*•. Redattore per diversi anni del "Corriere dei Ragazzi"• e successivamente del "Corriere dei Piccoli"•, Sclavi ha creato diverse serie: da Altai & Jonson• a Bizarro, da *Archivio Zero* a *John John va nel West*. In seguito collabora con "Il Giornalino"•, scrivendo *Vita da cani* per Gino Gavioli e Agente Allen per Mauro Rossi e dal settembre 1981 è redattore alla Cepim, la futura Sergio Bonelli Editore, dove scrive storie per Zagor•, Mister No• e Ken Parker• prima di creare nel 1986 Dylan Dog•, noto anche come l'indagatore dell'incubo, uno dei maggiori successi del fumetto italiano degli anni Ottanta. L'anno successivo ha dato vita a Roy Mann• insieme al disegnatore Attilio Micheluzzi•. Ha anche pubblicato una ventina di libri tra gialli, fantascienza e romanzi sperimentali.
Schivo e amante dei paradossi come Groucho, l'aiutante di Dylan Dog che assomiglia come una goccia d'acqua a uno dei fratelli Marx, Sclavi non ama concedere interviste né essere fotografato. I suoi numerosissimi fan devono quindi accontentarsi di una famosa caricatura di Castelli e di un'"apparizione straordinaria" nella decima avventura di Dylan Dog, *Attraverso lo specchio*, uscita nel luglio 1987, dove lo ritroviamo nelle vesti della prima vittima della Morte.

In alto:
Tiziano Sclavi nell'ormai famosa caricatura di Alfredo Castelli.

• LO SCONOSCIUTO

Abilissimo nel maneggiare armi e automezzi - ha anche un brevetto di pilota, grazie al quale riesce spesso a mettersi in salvo nelle situazioni più difficili - lo Sconosciuto è un ex ufficiale della Legione straniera e sembra che abbia incominciato a darsi da fare nell'Indocina francese, nella seconda metà degli anni Quaranta. In seguito ha partecipato a guerre e guerriglie in ogni angolo del mondo, mantenendo sempre un rigido riserbo sul proprio misterioso passato.
Creato nel 1975 da Magnus• e riproposto in una versione più matura sulle pagine di "Orient Express"• a partire dal 1982, questo misterioso personaggio si è in seguito arruolato in un'organizzazione che fornisce mercenari per operazioni di ogni tipo.

• SCORCHY SMITH

Direttamente ispirato alla figura di Charles Lindbergh, divenuto un vero e proprio eroe per aver compiuto, nel maggio del 1927, la prima traversata aerea senza scalo dell'oceano Atlantico, il pilota Scorchy Smith nasce nel 1930 ed è realizzato, abbastanza mediocremente, da John Terry, fratello del più famoso Paul, un nome di primo piano nel disegno animato statunitense. Le storie non sono nulla di eccezionale, sia dal punto di vista narrativo (caratteri appena accennati, intrecci confusi e prolissi) che da quello grafico (il suo disegno era spesso incerto e confuso). Ma le cose cambiano sensibilmente nel 1933 quando Terry, gravemente ammalato, deve cedere la serie a Noel Sickles•, che trasformerà l'incerta personalità del protagonista facendone un eroe intrepido e disinteressato, sempre pronto a saltare sul proprio aereo per salvare chiunque si fosse trovato in pericolo o avesse chiesto il suo aiuto per una qualsiasi impresa.
L'unico appunto che si può fare alla sua gestione è l'aspetto piuttosto tetro dell'eroe, che sembrava sempre di malumore e non sorrideva quasi mai. Una caratteristica che, purtroppo, gli rimarrà appiccicata a lungo anche in seguito, quando la serie sarà affidata ad altri autori, spesso mediocri, dopo essere stata abbandonata da Sickles nell'ottobre del 1936 in seguito alla richiesta di un aumento non ottenuto. Tra questi, merita di essere ricordato almeno Frank Robbins•, che ha realizzato la serie dal 1939 al 1944, quando l'abbandonerà per dar vita a un altro pilota, Johnny Hazard•.

• SCÒZZARI, FILIPPO

Nato nel 1946 a Bologna, Filippo Scòzzari esordisce a metà degli anni Settanta su "Re Nudo". Dopo aver collaborato al "Mago"• (firmandosi Winslow Leech), ad "Alteralter" e al "Male", è tra i fondatori di "Cannibale" e di "Frigidaire"•, sulle cui pagine pubblicherà centinaia di vignette, testi, illustrazioni e decine di fumetti. Tra questi ultimi, in seguito raccolti anche in numerosi albi, bisogna ricordare almeno le storie del Dottor Jack (iniziate sulle pagine di "Cannibale" e concluse su quelle di "Frigidaire"), *La dalia azzurra*, trasposizione di una sceneggiatura cinematografica di Raymond Chandler, e *Il mar delle blatte*, un lungo fu-

A destra:
il valoroso pilota Scorchy Smith nella versione di Willard.

metto a colori tratto da un racconto di Tommaso Landolfi. Dalla seconda metà degli anni Ottanta, Scòzzari alterna ai fumetti e alle responsabilità editoriali (è stato tra l'altro vicedirettore di "Frigidaire" e direttore esecutivo de "Il Lunedí della Repubblica") illustrazioni per la pubblicità, manifesti cinematografici e non, copertine di dischi e la realizzazione di una serie di marchi per il settore moda.

• SECRET AGENT X-9

È circondato da un alone di mistero: di lui non si sa molto, neppure il vero nome; si fa chiamare Dan, ma soltanto in seguito sapremo che in realtà si chiama Phil Corrigan e fa parte del Federal Bureau of Investigation. L'Agente segreto X-9 è un lupo solitario duro e coraggioso, incorruttibile e senza tentennamenti, che si è dedicato con implacabile impegno alla lotta contro la malavita organizzata. Per raggiungere i suoi scopi non esita a mescolarsi ai criminali, imitandone perfettamente slang e metodi. Quanto alle motivazioni che lo hanno spinto alla lotta contro il crimine, le conosceremo solo alla fine della terza avventura, quando alla piccola Hilda, che ha strappato dalle grinfie dei suoi rapitori e che gli chiede perché aveva promesso a sua madre che l'avrebbe trovata a ogni costo, risponde: «Perché anch'io avevo una bambina come te: sua madre era bella come la tua. Sono state uccise tutte e due e ho giurato di vendicarmi su tutti i criminali. Cosí dedico la mia vita alla lotta contro i criminali!»

Apparso per la prima volta sui quotidiani statunitensi il 22 gennaio 1934, questo personaggio si presentava con tutte le carte in regola per ripetere il successo ottenuto qualche anno prima dal Dick Tracy• di Chester Gould•, capostipite del fumetto poliziesco. Le sceneggiature realistiche, ben congegnate e dense di colpi di scena, sono di Dashiell Hammett, già celebre autore di romanzi polizieschi, mentre gli incisivi disegni sono di Alex Raymond•, che aveva esordito alla grande nel mondo dei fumetti il 7 gennaio di quello stesso anno realizzando le tavole domenicali di Flash Gordon• e di Jungle Jim•.

Nell'aprile del 1935 Hammett abbandona la serie - che per qualche mese è continuata da un altro giallista, Leslie Charteris, prima di essere affidata ad autori anonimi - mentre Raymond se ne va a novembre per avere piú tempo da dedicare a Flash Gordon. I disegni sono affidati prima a Charles Flanders (che era stato assistente di Raymond e se ne va nel 1938 per dedicarsi completamente a Lone Ranger•) e poi a numerosi autori che contribuiranno al lento declino di questo personaggio: Nicholas Afonsky, Mel Graff (che tradisce non poco lo spirito originario del personaggio dandogli un fratello e una fidanzata, la giallista Wilma Dorray, che in seguito gli farà addirittura sposare) e Bob Lubbers, futuro assistente di Al Capp•, che firma con lo pseudonimo di Bob Lewis.

A metà degli anni Sessanta la qualità ha ormai raggiunto un livello cosí basso, tanto nei testi che nei disegni, che soltanto pochi quotidiani statunitensi continuano a pubblicarla. Il King Features Syndicate, l'agenzia che ne detiene i diritti, è di fronte a un bivio: o chiudere la serie o rilanciarla affidandone la realizzazione a un ottimo sceneggiatore e a un ottimo disegnatore. La scelta cade su Archie Goodwin• e Al Williamson•, che già aveva realizzato alcuni albi di Flash Gordon con un perfetto stile alla Raymond. La loro prima avventura inizia il 30 gennaio 1967 - e i risultati sono davvero ottimi - e il loro sodalizio dura sino all'inizio del 1980, quando il disegnatore abbandona la serie, che viene affidata a George Evans.

• SEGAR, ELZIE CRISLER

Nato l'8 settembre 1894 a Chester (Illinois) da famiglia di modeste condizioni economiche, Elzie Crisler Segar segue un corso di disegno per corrispondenza e all'inizio del 1916 si trasferisce a Chicago, dove Outcault• gli affida per un anno *Charlie Chaplin's Comic Capers*, un fumetto incentrato sulle mille disavventure di Charlot•. In seguito dà vita allo sciocco soldato *Barry the Boom*, a una serie di vignette sugli spettacoli di Chicago, *Looping the Loop*, e a *The*

Thimble Theatre• (che esordisce sul "New York Journal" e sugli altri giornali del gruppo Hearst alla fine del 1919), in cui il 17 gennaio 1929 farà la sua prima apparizione un personaggio del calibro di Popeye•, il nostro Braccio di Ferro, che renderà questo autore famoso in tutto il mondo.

Pur avendo dedicato la maggior parte delle proprie energie a *The Thimble Theatre* e in seguito a Popeye, nel 1920 Segar aveva creato anche un'altra serie di successo, *The*

In alto:
Secret Agent X-9 nella versione di Al Williamson.

Sopra, a destra:
autocaricatura di Elzie Crisler Segar, il creatore di Braccio di Ferro.

Five-fifteen (Il treno delle 5.15), incentrata in un primo momento sulle continue liti tra il piccolo Sappo• e l'ingombrante e antipatica moglie Myrtle. Ribbattezzata in seguito Sappo e arricchita di un nuovo personaggio, il misterioso professor O.G. Wottasnoozle, la serie si trasforma in un simpatico fumetto di fantascienza umoristica.
Scomparso prematuramente il 13 ottobre 1938, Elzie Crisler Segar è forse il primo autore di fumetti citato da un'enciclopedia statunitense e molti suoi neologismi sono stati accreditati nei dizionari dopo essere entrati a far parte del linguaggio comune.

• SERAFINO

In parte ispirato al personaggio di Charlot• e al *Pete the Tramp*• di Clarence D. Russell, Serafino è un simpatico vagabondo perseguitato da una fame atavica. Caratterizzato da un paio di pantaloni rattoppati, un maglione che ha certo conosciuto tempi migliori, un vecchio cilindro e dalle classiche scarpe sfondate, Serafino è un tipo dolce e disponibile, che si fa in quattro per aiutare gli altri. Ma è anche sfortunatissimo e i suoi rari momenti fortunati si rivoltano sempre contro di lui. Creato nel 1952 da Egidio Gherlizza, questo poetico personaggio è stato a lungo pubblicato sulle pagine di "Cucciolo" e ha avuto una testata tutta sua all'inizio degli anni Settanta.

• SERGEANT KING

Intrepido sergente della Royal Mounted Police, le mitiche Giubbe Rosse canadesi, King non abbandona mai le tracce della sua preda ed è spesso impegnato in lunghi ed estenuanti inseguimenti, dai campi di neve dello Yukon alle sterminate pianure del Saskatchewan, per mettere le mani su ladri di pellicce, banditi e contrabbandieri.
Originale western contemporaneo contraddistinto da una forte componente poliziesco-investigativa, *King of the Royal Mounted*, questo il titolo originale della serie, si ispira ai romanzi di Zane Grey, ed è stato distribuito dal King Features Syndicate dal 1935 al 1955. Tra i diversi autori che se ne sono occupati possiamo ricordare almeno Allen Dean, Charles Flanders, che in seguito si occuperà di Lone Ranger•, e Jim Gary. Popolare soprattutto tra la fine degli anni Trenta e l'inizio degli anni Quaranta, questo personaggio è stato portato sugli schermi dall'attore Allan Lane.

• SERGENTE YORK

Valoroso capo della Western Foreign Mounted Legion, una specie di legione straniera che ha la sua base operativa a Fort Hope e difende i coloni da indiani ribelli e avventurieri senza scrupoli, il Sergente York è un uomo coraggioso e deciso che non si tira mai indietro di fronte al pericolo. E i suoi uomini, provenienti da ogni parte del mondo (basti pensare al napoletano Antonio Caruso, al giovane scozzese Jolly Jock, al violinista austriaco Oscar Strauss e al cosacco Vassili Ivan Petrovic Karakzoff Smolensky), non sono certo da meno.
Creata nel 1954 da Rinaldo D'Amy, questa serie è stata in seguito più volte ristampata su varie collane della Sergio Bonelli Editore.

• SESAR

Nato nel 1938 a Torino, Sergio Sarri si dedica a lungo alla pittura e all'illustrazione pubblicitaria prima di approdare al fumetto nel 1984 quando, con lo pseudonimo di SeSar, inizia a pubblicare su "Corto Maltese" storie assai particolari nelle quali reinterpreta miti e personaggi del cinema statunitense dagli anni Trenta agli anni Cinquanta: da Rita Hayworth a Errol Flynn, da Humphrey Bogart a King Kong. Giunto alla cosiddetta letteratura disegnata piuttosto tardi, Sarri, come ha scritto Vincenzo Mollica, ha il merito «d'avere imboccato una strada nuova nell'universo del fumetto, quella cioè di poter utilizzare senza complessi situazioni cinematografiche in un gioco che moltiplica le possibilità della finzione e della narrazione».

• SEVERIN, JOHN

Nato il 21 dicembre 1921 a Jersey City, nel New Jersey, poco più che ventenne lo statunitense John Powers Severin disegna fumetti per l'"Hobo News", ma solo a partire dal 1947 inizia a lavorare nel mondo dei comic book con la Crestwood, specializzandosi in western e storie di guerra e occupandosi di personaggi oggi dimenticati come Lazo Kid, Black Bull e American Eagle. In seguito collabora col gruppo di William Gaines, prima agli EC Comics e poi a "Mad"• per poi approdare alla Charlton e alla Harvey.
Alla fine degli anni Cinquanta lavoro per la Atlas, occupandosi soprattutto di personaggi western come Ringo Kid, Black Rider e Wyatt Earp, e all'inizio degli anni Sessanta inizia una lunga collaborazione con la Marvel realizzando avventure di numerosi personaggi, da Hulk• a Sgt. Fury•, da Sub-Mariner• a Doctor Strange•, da Conan• a King Kull. Contemporaneamente disegna alcune splendide storie di guerra per "Blazing Combat" e, nella seconda metà degli anni Ottanta, Sgt. Rock• e *The Losers* per la DC Comics. Anche la sorella Marie è un'apprezzata disegnatrice di fumetti.

• SGT. FURY

A capo di un commando composto da individui di diversa provenienza etnica, rissosi e aggressivi, che spesso litigano tra loro per futili motivi, il sergente Nicholas "Nick" Fury è un'efficiente "macchina" da guerra che si getta sempre a testa bassa nella mischia ed è capace di sbaragliare un plotone nemico anche a mani nude. Combatte in Europa ai tempi della Seconda guerra mondiale ed è perennemente impegnato in incredibili missioni insieme con i suoi uomini. A un certo punto lui e i suoi uomini devono addirittura rapire Hitler. Naturalmente ci riescono, ma poi si accorgono che si tratta di un sosia. Uno smacco? Assolutamente no. «Adesso siamo certi che Hitler ha paura

A sinistra:
inizio di una storia del Sergente York.

In alto:
Sgt. Fury in azione.

A destra:
copertina del primo numero di "Sgt. Kirk".

e che usa delle controfigure! È un successo per la nostra propaganda! ».
Creato nel 1963 da Stan Lee• e da Jack Kirby•, Sgt. Fury è stato in seguito continuato da numerosi altri autori, tra i quali possiamo segnalare gli sceneggiatori Roy Thomas• e Gary Friedrich e i disegnatori Dick Ayers, John Severin• e Tom Sutton. Occorre infine ricordare che nel 1968, sulla scia del successo ottenuto dai film di James Bond•, la serie si sdoppia: da una parte continuano le improbabili avventure belliche del sergente Fury, sempre ambientate durante la Seconda guerra mondiale, e dall'altra prendono il via le altrettanto improbabili storie fantaspionistiche di Nick Fury• a capo dello S.H.I.E.L.D., un'organizzazione che dispone di tecnologie avanzatissime.

★ "SGT. KIRK"

Questa rivista espressamente dedicata alle storie avventurose ha presentato sulle proprie pagine importanti autori italiani e sudamericani, personaggi classici come Brick Bradford•, *Terry and the Pirates*• e Captain Easy•, giovani esordienti e curiose scoperte come i vecchi fumetti di Damiano Damiani e di Folco Quilici, noti registi cinematografici. Tra i meriti di questa interessante testata, quello di aver proposto le storie argentine di Hugo Pratt•, autore allora non sufficientemente valutato in Europa. Senza dimenticare che proprio sulle sue pagine Pratt darà vita a Corto Maltese•.
Diretta da Claudio Bertieri, "Sgt. Kirk" esce nel luglio 1967 e presenta sin dal primo numero un'ampia sezione saggistica raccogliendo intorno a sé un'équipe di critici e specialisti che nel 1969 daranno vita ad *AZ Comics*, la prima enciclopedia sui personaggi dei fumetti, non solo in Italia ma anche nel resto del mondo, pubblicata sotto il patrocinio dell'Istituto di pedagogia dell'Università di Roma.

♦ SGT. ROCK

Arruolatosi volontario nei primi giorni della Seconda guerra mondiale e ben presto promosso sergente per essere riuscito a mantenere la posizione affidata alla propria compagnia, decimata dagli assalti tedeschi, Frank Rock è protagonista di uno dei più interessanti fumetti bellici statunitensi.
Ambientate sui campi di battaglia europei e raccontate in prima persona dal protagonista, spesso affiancato da validi quanto pittoreschi comprimari - tra i quali primeggiano Bulldozer, Wild Man e il nero Jackie Johnson - queste storie non perdono mai di vista il lato umano e offrono l'immagine di una guerra drammatica, raccontata senza retorica e con un certo realismo.
Apparso per la prima volta nell'aprile 1959 sul numero 81 di "Our Army at War", questo personaggio è stato creato dallo sceneggiatore Robert Kanigher e inizialmente disegnato da Ross Andru e Mike Esposito, ma è stato portato al successo dal bravissimo Joe Kubert•. In seguito è stato disegnato da numerosi altri autori come Russ Heath, George Evans e John Severin•, e negli anni Sessanta ha vissuto accanto a Batman• alcune avventure ambientate nel dopoguerra.

♦ THE SHADOW

Misterioso giustiziere dalle numerose identità - quella di Lamont Cranston è la più diffusa, ma non è detto che si tratti del suo vero nome - oltre che a capo di un'altrettanto misteriosa organizzazione votata alla lotta contro il crimine in tutte le sue forme, The Shadow ha il volto seminascosto da un cappello a larghe tese e da una sciarpa o dal bavero rialzato dell'immancabile impermeabile. Protagonista di storie notturne e ricche di atmosfere minacciose, simili a quelle che saranno vissute dal primissimo Batman•, questo personaggio arriva ai fumetti nel 1938, ma era "nato" nel 1930 come voce radiofonica che presentava una trasmissione incentrata su storie poliziesche.
Il successo ottenuto da The Shadow aveva portato alla nascita di una serie di storie, scritte a partire dal 1931 da Walter Brown Gibson, che si firmava con lo pseudonimo di Maxwell Grant, e apparse inizialmente sulla rivista "Detective Story" e in seguito su una propria testata, "The Shadow Magazine", mentre nel 1932, dopo un referendum tra i lettori, l'illustratore George Rozan aveva incominciato a delinearne la fisionomia su qualche copertina. E, come abbiamo visto, alla fine degli anni Trenta diventa finalmente un personaggio dei fumetti. Dal 1938 al 1942 è protagonista di una serie di strisce per i quotidiani realizzate da Vernon Greene e distribuite dal Ledger Syndicate, mentre dal marzo 1940 al novembre 1950 è titolare di una serie di comic book firmati da Maxwell Grant, ma probabilmente scritti da un'équipe, e disegnati, piuttosto anonimamente, dallo studio di Jack Binder - anche se questi non hanno mai raggiunto la popolarità delle trasmissioni radiofoniche e dei racconti polizieschi.
Dopo un non riuscito tentativo di rilancio attuato a metà degli anni Sessanta dal gruppo Archie, che lo trasformerà in una specie di supereroe, The Shadow è stato riproposto all'inizio del 1973 dalla DC Comics in un'ottima versione scritta da Denny O'Neil e disegnata da Mike Kaluta. Tra gli altri autori che se ne sono occupati in seguito, meritano di essere ricordati almeno Frank Robbins• e Howard Chaykin•.

♦ SHEENA

L'affascinante Sheena, nota anche come

In alto:
The Shadow nella versione di Mike Kaluta.

A destra:
Sheena in azione sulla copertina di un numero di "Jumbo Comics".

Queen of the Jungle, regina della giungla, vive in Africa combattendo bracconieri, moderni mercanti di schiavi, indigeni ribelli ed eccentrici avventurieri. Bionda e con un fisico da pin-up, generosamente esibito grazie a un succinto costume di pelle di leopardo, questa eroina è inoltre spesso impegnata a salvare il suo inetto compagno Bob, un po' come fa Superman• con la giornalista Lois Lane•.
Progenitrice di numerose tarzanidi piú o meno discinte (da Nyoka a Jann, dalla nostra Pantera Bionda• a Shanna), Sheena è stata creata nel 1937 da Samuel Maxwell Iger e da Will Eisner• per l'Editor Press Service, ma è apparsa per la prima volta soltanto nel settembre dell'anno dopo, sul primo numero di "Jumbo", della Fiction House, in una storia scritta da William Morgan Thomas e disegnata da Mort Meskin. La serie, continuata anche da altri autori, andrà avanti sino al 1953. L'anno successivo Sheena è diventata protagonista di un serial televisivo interpretato da Irish McCalla e nel 1984 di un film, *Sheena, the Queen of the Jungle*, diretto da John Guillermin e interpretato dall'esuberante Tanya Roberts.

• SHERLOCK HOLMES

Creato nel 1887 dall'inglese Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes è ancora oggi uno dei piú popolari investigatori privati della letteratura poliziesca se non addirittura "il" detective per antonomasia. Le sue avventure sono state raccontate in numerose versioni teatrali, cinematografiche, radiofoniche e televisive. Naturalmente hanno ispirato piú o meno direttamente anche diversi fumetti. Tra i piú interessanti possiamo ricordare una serie di Edith Meiser e Frank Giacoia negli anni Cinquanta, una di William Barry negli anni Settanta e una molto bella di Giancarlo Berardi e Giorgio Trevisan pubblicata su "L'Eternauta" nel 1986.
Tra le versioni umoristiche, meritano di essere ricordati almeno Sherlocko the Monk, dello statunitense Charles A. Mager, Herlock Sholmes•, degli iugoslavi Zvonimir Furtinger e Jules Radilović, e Sherlock Lopez, dello spagnolo Gabriel Arnao.

• SHERLOCK TIME

Creato nel 1958 dagli argentini Héctor G. Oesterheld• e Alberto Breccia•, Sherlock Time è uno strano investigatore privato, dalla massiccia corporatura e il volto squadrato, che sembra dominare tanto il tempo quanto lo spazio e assomiglia piú a un pugile che a un tipo deduttivo. Infatti è soprattutto un uomo d'azione e non si tira mai indietro quando si tratta di menare le mani. Tra i numerosi casi risolti, quello di una serie di misteriose sparizioni provocate da alcuni extraterrestri che, grazie a una serie di ingegnose "trappole", prelevavano esseri umani per studiarne il "funzionamento".

• SHIROW, MASAMUNE

Nato nel 1962, il giapponese Masamune Shirow pubblica nel 1983 il suo primo lavoro, *Black Magic*, una serie di fantascienza ambientata in un passato remoto sul pianeta Venere. A questo lavoro fa seguito *Appleseed*, una lunghissima storia che due anni dopo gli fa vincere il premio Seiun-sho per il miglior fumetto di fantascienza. Mentre realizza *Appleseed* trova il tempo per dedicarsi a *Dominion*, una breve serie sempre di fantascienza ma dai toni umoristici. È quindi la volta di un altro lavoro piú o meno dalle stesse ambientazioni, ma di genere poliziesco: *From Ghost Shell*.
Non è molto come mole di lavoro, soprattutto se paragonata a quella di altri autori giapponesi, ma bisogna tenere conto della giovane età di Shirow e del fatto che è uno dei pochi a non farsi aiutare, per il momento, da assistenti. La minor produzione è compensata da un'inconfondibile maestria grafica che lo ha già fatto diventare oggetto di imitazione da parte di molti altri autori.

• SHITYCHESKY

Samuel Shitychesky è un perdente nato, ben diverso da tutti i poliziotti che l'hanno preceduto nel pur variopinto mondo dei fumetti: disprezzato e schernito dai suoi superiori, che gli affidano un'indagine solo quando non possono proprio farne a meno, angariato e oppresso da una madre dispotica e possessiva. Il bello è che alla fine, in un modo o

Sopra, a sinistra:
Sherlock Holmes visto da Giorgio Trevisan.

In alto:
il misterioso Sherlock Time.

Sopra, a destra:
Black Magic, il primo fumetto del giapponese Masamune Shirow.

nell'altro, le cose si sistemano e lui riesce sempre, e in genere del tutto per caso, a trovare il giusto bandolo della matassa per individuare i colpevoli.
Creato nel 1980 dagli argentini Carlos Trillo• e Horacio Altuna•, questo personaggio è stato pubblicato in Italia dall'"Eternauta".

• SHUSTER, JOE

Nato il 10 luglio 1914 a Toronto, in Canada, Joe Shuster si trasferisce nel 1923 a Cleveland, nell'Ohio, dove conosce Jerry Siegel•, anch'egli appassionato di fumetti e fantascienza, con il quale nel 1933 darà vita a Superman•, capostipite di tutti i supereroi. Non riescono a interessare nessuna agenzia al loro personaggio, troppo innovativo per i quotidiani, ma decidono di continuare a occuparsi di fumetti e nel 1936 incominciano a collaborare con la New Fun Comics, la futura National, che in seguito sarà ribattezzata DC Comics, dando vita a numerosi quanto effimeri personaggi: Dr. Occult, Henry Duval, Spy e Slam Bradley.
Nel 1938 riescono finalmente a vendere la prima storia di Superman, che nel giugno di quello stesso anno apparirà sul primo numero di "Action Comics". Senza pensare ai possibili sviluppi, i due cedono ingenuamente anche tutti i diritti in cambio di un minimo compenso settimanale fisso.
Travolti dal successo ottenuto dal loro personaggio, Shuster e Siegel cercano di rientrarne almeno in parte in possesso, ma inutilmente. Appena passata la Seconda guerra mondiale i due fanno per la prima volta causa alla National, senza però veder riconosciuti i loro diritti. Licenziato nel 1947, per alcuni anni Shuster disegna, sempre su testi dell'amico, alcuni personaggi che passano inosservati (i più importanti sono Funnyman, per il Bell Syndicate, Ken Winston e Tallulah), ma è ben presto costretto a ritirarsi causa una progressiva cecità, allontanandosi completamente dal mondo dei fumetti e disinteressandosi anche di Superman, lasciando il solo Siegel a portare avanti la loro annosa battaglia legale contro la National.
Anche se Shuster e Siegel sono stati risarciti negli anni Cinquanta con centomila dollari per la creazione di Superboy•, la National ha vinto la maggior parte delle battaglie legali perché i due autori avevano firmato un regolare contratto cedendo tutti i diritti alla casa editrice. L'ultimo processo si è concluso, con l'ennesima sconfitta, nell'aprile del 1975, presso la corte d'appello federale di New York.

• SICKLES, NOEL

Nato nel 1910 a Dayton, nell'Ohio, lo statunitense Noel Sickles esordisce come vignettista politico sull'"Ohio State Journal", alla fine degli anni Venti, dopo aver seguito un corso di disegno per corrispondenza. Nel 1933 si trasferisce a New York, dove lavora per l'Associated Press e divide lo studio con Milton Caniff•, e l'anno successivo subentra a John Terry nella realizzazione delle avventure del pilota Scorchy Smith•, influenzando col proprio stile personalissimo lo stesso Caniff, che aveva da poco abbandonato Dickie Dare• per dare vita a *Terry and the Pirates*•. La collaborazione tra i due è molto stretta (a volte Sickles faceva le matite di una sequenza di Terry mentre Caniff scriveva alcuni soggetti di Scorchy Smith), ma si interrompe alla fine del 1936, quando Sickles, non avendo ottenuto un aumento, abbandona definitivamente i fumetti (a parte una breve parentesi, nel 1938, quando disegna Patsy per conto di Mel Graff) per fare l'illustratore.
Nonostante la sua brevissima carriera, lo stile e la tecnica di Noel Sickles – che egli stesso ha riassunto con queste parole: « Ho visto che se invece di fare un disegno dettagliato su tutta l'immagine lo faccio solo al punto opportuno, ottengo un piacevole bilanciamento del disegno, cosicché l'occhio può cogliere l'intera immagine » – hanno influenzato numerosissimi autori.

• SIEGEL, JERRY

Nato il 17 ottobre 1914 a Cleveland, nell'Ohio, lo statunitense Jerome Siegel, grande appassionato di fumetti e fantascienza, dà vita nel 1933, insieme al disegnatore Joe Shuster•, a Superman•. Ma il personaggio è troppo diverso da quelli comunemente pubblicati sui quotidiani e i due non trovano nessuna agenzia interessata a occuparsene.
Nel 1936 i due amici incominciano a collaborare con la New Fun Comics, la futura National, che in seguito sarà ribattezzata DC Comics, realizzando diversi personaggi più o meno effimeri (Dr. Occult, Henry Duval, Spy e Slam Bradley) e all'inizio del 1938 vendono finalmente la prima storia di Superman, che nel giugno dello stesso anno apparirà sul primo numero di "Action Comics". Sui vari processi intentati alla National per rientrare in possesso, almeno in parte, dei loro diritti, ingenuamente ceduti per un minimo compenso settimanale fisso, abbiamo già riferito nella voce relativa a Joe Shuster.
Dopo aver dato vita, tra la fine degli anni Quaranta e l'inizio degli anni Cinquanta ad alcuni personaggi disegnati dall'amico (i più importanti sono Funnyman, Ken Winston e Tallulah), Siegel collabora con le maggiori case editrici di comic book (dalla Charlton alla Marvel, dalla Archie alla stessa DC Comics), dedicandosi negli anni Settanta prevalentemente ai personaggi disneyani e lavorando in seguito anche direttamente per la Mondadori.

• SIENKIEWICZ, BILL

Nato nel 1958, lo statunitense Bill Sienkiewicz debutta appena ventenne continuando il Moon Knight creato nel 1975 da Dough Moench. In seguito disegna alcune storie dei

A destra:
Superman, capostipite dei supereroi, tra i suoi creatori, Jerry Siegel e Joe Shuster.

Fantastic Four• e di *The New Mutants*•, con uno stile inizialmente influenzato da quello di Neal Adams• e via via sempre piú personale, imponendosi nel 1986 con una miniserie su Elektra• scritta da Frank Miller•, *Elektra: Assassin.* In seguito disegna tra l'altro *Stray Toasters* (che lui stesso definisce « una storia psicologica di horror fantascientifico, ispirata ai cartoon della Warner Bros. »), Batman•, The Shadow• e alcuni numeri di un comic book ispirato al film di fantascienza *Dune.*

• SIGURD

Giovane e biondo cavaliere errante che non si tira mai indietro di fronte a nulla, soprattutto se si tratta di salvare fanciulle in pericolo o proteggere i piú deboli, Sigurd affronta di volta in volta cavalieri disonesti, terribili draghi, ladri e assassini. Uscendone vincitore, naturalmente, anche se alla fine di ogni episodio l'eroe si trovava sempre in difficoltà, di modo che i lettori fossero invogliati all'acquisto del fascicolo successivo. Creata nel 1953 da Hansrudi Wäscher e popolarissima in Germania, questa serie, in parte ispirata al leggendario Sigfrido, si è interrotta nel 1968, dopo oltre trecento numeri, causa il fallimento dell'editore, ma è stata in seguito piú volte ristampata.

• SILENCE

Nato da una situazione irregolare e cresciuto altrettanto irregolarmente nell'odio e nel

disprezzo, Silence è un giovane subnormale di una bontà e di un candore sorprendenti. Ambientata nelle Ardenne, dove lo stesso autore, il belga Didier Comès•, vive e lavora, la vicenda è quantomai complessa e ha come sfondo il superstizioso mondo contadino di un piccolo centro lontano dal cosiddetto mondo civile.
Realizzata dal 1977 al 1979 e pubblicata sulle pagine della rivista belga "(A Suivre)"• nel 1979 e in Italia su quelle di "Alter" nel 1981, questa storia è considerata da molti uno dei capolavori del fumetto mondiale.

• SILVER

Pseudonimo di Guido Silvestri, nato il 28 dicembre 1954 a Modena. Dopo aver esordito giovanissimo nello studio di Bonvi•, collaborando tra l'altro alla realizzazione di Cattivik•, di Nick Carter• e di Capitan Posapiano, nel 1973 Silver dà vita, sulle pagine di "Undercomic", a Lupo Alberto•, che in seguito verrà pubblicato saltuariamente sul "Corriere dei Ragazzi"• e su "Eureka"• prima di avere una testata tutta sua. Dopo essere stato nel 1978 vignettista del quotidiano "L'Occhio" e aver diretto per circa un anno "Eureka", insieme ad Alfredo Castelli•, alla fine degli anni Ottanta Silver è diventato coeditore di "Lupo Alberto".

• SILVER SURFER

Araldo al servizio del gigantesco Galactus, costretto da un'inesauribile fame di energia vitale a distruggere mondi su mondi, Silver Surfer è un extraterrestre dai fantastici poteri, quasi un semidio, che percorre gli immensi spazi siderali su una tavola simile a quella utilizzata da chi pratica il surf. Malinconico, amaro e problematico, pur senza riuscire a comprenderli, Silver Surfer dimostra un eccessivo interesse verso i terrestri, tanto da ribellarsi al suo padrone, che lo confina in esilio sulla Terra prima di rivolgere la sua attenzione verso un altro angolo dell'universo. Temuto dagli esseri umani, questo personaggio diventerà cosí uno dei protettori del nostro pianeta, che difende da creature demoniache e crudeli extraterrestri.
Creato da Stan Lee• e apparso per la prima volta nel marzo 1966 sul numero 48 dei "Fantastic Four", in una storia disegnata da Jack Kirby•, Silver Surfer ha poi avuto una testata tutta sua, durata soltanto diciotto numeri, ottimamente disegnata da John Buscema•. Saltuariamente comparso in seguito su altre testate Marvel, nel 1988 questo personaggio è stato protagonista di una particolare miniseria scritta da Stan Lee e disegnata dal grande Moebius•.

• SIMON, JOE

Nato l'11 ottobre 1915 a Rochester (New York), lo statunitense Joseph Simon esordisce nel mondo dei fumetti nel 1940, creando Blue Bolt, che l'anno successivo sarebbe stato disegnato da Jack Kirby•. I due danno vita a un lungo e proficuo sodalizio che durerà sino al 1956 e porterà alla nascita di numerosi importanti personaggi, da Captain America• a *Young Allies.*
Dopo aver fondato una loro società nel 1954, i due si separano due anni dopo. Kirby riprende a collaborare con la Timely, la futura Marvel, e Simon passa al gruppo Archie, creando tra l'altro due supereroi di un certo interesse: Private Strong e The Fly. Nel 1968 torna alla National, dando vita a The Geek, un hippy, di cui uscirono soltanto due albi. Tra i suoi lavori successivi merita di essere ricordato ancora Prez, una serie altrettanto sfortunata uscita durante lo scandalo Watergate e incentrata su un giovane che diventa presidente degli Stati Uniti in seguito a una macchinazione politica.

• SIOPAWMAN

Scacciato dal lontano pianeta Siopaw poiché gli abitanti, bellissimi, non sopportava-

Sopra:
suggestiva immagine di Silence nella copertina del volume che raccoglie la sua storia.

In alto:
Silver Surfer, un extraterrestre dai fantastici poteri.

A destra:
Skippy è stato anche protagonista di un film nel 1931: il primo, tra quelli tratti dai fumetti, ad aver ricevuto un Oscar.

no il suo nasone, il suo corpo rotondo e i suoi muscoli flaccidi, Siopawman giunge sulla Terra, dove scopre di avere dei superpoteri simili a quelli di Superman•. Cerca di rendersi utile in mille modi, ma non è particolarmente intelligente e questo crea non pochi problemi alle forze dell'ordine, mentre i vari cattivi riescono quasi sempre a cavarsela impunemente.
Creato nel 1963 dal filippino Larry Alcala e pubblicato su "Alcala Fight Komix", un periodico mensile edito dallo stesso autore, questo popolare personaggio è una divertente parodia dell'Uomo d'acciaio anche se assomiglia soprattutto a Supergoofy, vale a dire a Goofy•, il nostro Pippo, periodicamente dotato di superpoteri.

♦ SKIPPY

Questo monello irriverente e davvero terribile è il capo di una squadra di teppistelli – formata da Sooky Wayne, Sidney Saunders e altri tipi assai poco raccomandabili – perennemente in rivolta contro gli adulti in generale e contro le istituzioni in particolare. Caratterizzate da un umorismo dal fondo amaro e sarcastico, le vicende di Skippy, degno erede di Yellow Kid•, iniziate nel 1919 sulla rivista umoristica "Life" e soltanto una decina d'anni dopo distribuite ai quotidiani dal King Features Syndicate, si sono concluse definitivamente nel 1942 quando l'autore, lo statunitense Percy Crosby, rimasto proprietario di tutti i diritti relativi alla serie, ammalatosi gravemente, ha preferito interromperne la produzione piuttosto che vederla continuata da altri.
Nel 1931 questo personaggio ha avuto una riduzione cinematografica in un film omonimo diretto da Norman Taurog, il primo ad aver ottenuto un premio Oscar (e tre *nominations* come miglior film, miglior sceneggiatura e miglior interprete principale, Jackie Cooper) tra i numerosi film tratti dai fumetti.

★ "SKORPIO"

Apparso nelle edicole argentine il 5 luglio 1974, questo settimanale, diretto da Alfredo Scutti con la collaborazione artistica di Juan Zanotto•, prende il nome da un giustiziere nero che agisce nei bassifondi di New York (creato da Ray Collins, pseudonimo dello sceneggiatore Eugenio Zappietro, e dal disegnatore Ernesto R. Garcia Seijas) e ottiene subito un grande successo, tanto da dar vita a un piccolo impero editoriale, le Ediciónes Record. Tra i personaggi nuovi, spesso assai curati tanto nei testi che nei disegni, possiamo ricordare Alvar Mayor• di Carlos Trillo• ed Enrique Breccia• e Barbara• di Barreiro e Zanotto, senza dimenticare che "Skorpio" e le altre testate della casa editrice ripropongono anche vecchi e popolarissimi fumetti argentini come El Eternauta• di Solano Lopez•, Sargento Kirk• di Pratt• e Mort Cinder• di Alberto Breccia•, tutti su testi di Oesterheld•.

• SMITH, AL

Nato il 2 marzo 1902 a Brooklyn, lo statunitense Al Smith è assunto nel 1923 come fattorino al "New York World" e per alcuni anni realizza una vignetta imperniata sul lavoro d'ufficio, *From 9 to 5*, che alla chiusura del quotidiano sarà distribuita per qualche mese dall'United Feature Syndicate. Dopo aver proposto senza successo altri personaggi a diverse agenzie, all'inizio degli anni Trenta Smith accetta di continuare la popolare serie di Mutt and Jeff•, creata nel 1907 da Bud Fisher•, il quale continuava a firmarla anche se da una quindicina d'anni era completamente realizzata da Billy Liverpool. Soltanto alla fine del 1954, dopo la morte di Fisher, Smith potrà finalmente firmare strisce e tavole di questa serie, che continuerà a realizzare sino alla seconda metà degli anni Settanta.

• SMITH, BARRY

Nato nel 1949 a Londra, Barry Smith si trasferisce negli Stati Uniti alla fine degli anni Sessanta per lavorare nel mondo dei comic book. Dopo aver disegnato alcune storie di Daredevil•, degli *Avengers*•, i nostri *Vendicatori*, e del Doctor Strange•, nell'ottobre 1970 tiene a battesimo, su testi di Roy Thomas•, il barbaro Conan•, che si rivelerà uno dei personaggi di maggior successo degli anni Settanta. In seguito alternerà ai fumetti (soprattutto storie per X-Men•, Red Sonja•, Ka-Zar• e Revenge) la realizzazione di quadri, illustrazioni *fantasy* e copertine.

• SMYTHE, REG

Nato nel 1917 ad Hartiepool, in Gran Bretagna, alla fine della Seconda guerra mondiale Reginald Smythe si impiega in un ufficio postale e nel tempo libero incomincia a collaborare con vignette e giochi alla rivista "Reveille". In seguito crea la striscia *The Sparks* e a metà degli anni Cinquanta il "Daily Mirror" gli chiede di realizzare una serie di vignette incentrate su un ubriacone rissoso ma simpatico per l'edizione diffusa nel Nord del paese. Nasce così Andy Capp•, che appare per la prima volta il 5 agosto 1957 ed è un omone grande e grosso dal naso tondo, ben diverso dal disoccupato cronico che tutti conosciamo e che apparirà nell'edizione nazionale dello stesso quotidiano a partire dal 14 aprile 1958. Diventato popolarissimo un po' in tutto il mondo, questo personaggio ha in seguito assorbito tutte le sue energie tranne che per il piccolo Buster, un ragazzino terribile che potrebbe benissimo essere figlio di Andy Capp o addirittura lui da piccolo, realizzato per qualche tempo a partire dal 1960.

♦ SNOOPY

Accanto a Charlie Brown• sin dalla nascita dei *Peanuts*•, Snoopy ha sviluppato la pro-

In alto:
copertina di un numero della rivista argentina "Skorpio".

A destra:
Snoopy, un brachetto dalla prorompente personalità.

pria prorompente personalità soltanto dopo molti anni, trasformandosi in un meraviglioso cane nevrotico e sognatore, senz'altro il personaggio piú popolare della serie creata nel 1950 da Charles M. Schulz•.

Dall'eroe della Prima guerra mondiale al campione di pattinaggio su ghiaccio, dall'aspirante scrittore di successo – «Era una notte buia e tempestosa...» è l'inizio del suo romanzo piú famoso – al tennista, non si può dire che non ci sia qualcosa che il nostro simpaticissimo eroe non abbia fatto, prima o poi, piú o meno a lungo. Farlo vivere in una cuccia è l'unica concessione dell'autore al fatto che Snoopy sia in fondo un cane. Ma non bisogna dimenticare che si tratta di una cuccia del tutto particolare, dotata di ogni comodità, con tanto di biliardo e quadri di van Gogh alle pareti!

Definito da Piperita Patty, una delle piccole protagoniste di questa famosa serie, «il bambino piú buffo che abbia mai visto», Snoopy ha un rapporto di totale autonomia nei confronti di Charlie Brown – gelosissimo della propria libertà e della propria indipendenza, non riconosce assolutamente il suo padrone in «quello strano ragazzo dalla testa tonda» – mentre ha un ottimo rapporto con Woodstock, un simpatico uccellino con il quale da una quindicina d'anni "lavora" sempre piú spesso in coppia, interpretando il ruolo del fratello maggiore, esperto e navigato quel tanto che basta per elargirgli critiche affettuose e preziosi consigli.

• SOGLOW, OTTO

Nato il 23 dicembre 1900 a New York, lo statunitense Otto Soglow pubblica il suo primo disegno nel 1919, sulla rivista "Cartoons", ma esordisce professionalmente nel 1925 eseguendo illustrazioni western per "Lariat". In seguito alterna l'attività di vignettista a quella di illustratore ed è tra i fondatori del famoso "New Yorker Magazine" (al quale collaborerà sino al 1972), per il quale disegna decine e decine di vignette. Il personaggio di una di queste, un piccolo re tanto largo quanto alto, suscita l'interesse del direttore, che gli chiede di riproporlo ancora. Nasce così The Little King•, che ben presto diverrà protagonista di brevi storie mute a tutta pagina.

William Randolph Hearst gli propone di realizzare la serie per il King Features Syndicate, ma Soglow ha un contratto con il "New Yorker" e quindi prepara una serie molto simile, *The Ambassador*, sino alla sua scadenza. Finalmente il 9 settembre 1934 The Little King incomincia a essere distribuito dall'agenzia di Hearst, che continuerà a occuparsene fino alla morte dell'autore, avvenuta il 3 aprile 1975.

• SOLANGE

Di padre francese e madre martinicana, Solange unisce e mescola la cultura creola con quella dell'Europa di fine Ottocento. È proprietaria del Martinica Café a Cumanà, in Venezuela, e la sua storia si mescola con la Storia (con la "s" maiuscola) di quel paese, caratterizzata dalla scoperta del petrolio e dalla sua estrazione oltre che da una certa acquiescenza politica nei confronti degli Stati Uniti.

Creata da Marco Tomatis e da Cinzia Ghigliano•, questa splendida e sanguigna eroina ha esordito sulle pagine di "Corto Maltese" nell'ottobre 1983 e le sue avventure sono in seguito continuate su "Comic Art"•.

• SOLANO LOPEZ, FRANCISCO

Nato il 26 ottobre 1928 a Buenos Aires, Francisco Solano Lopez esordisce nel 1953, collaborando con l'Editorial Columbra e l'Editorial Abril, e si fa in seguito notare per la sua versione di Bull Rockett, che "eredita" da Paul Campani, oltre che per alcune storie di Ernie Pike•. Raggiunge la fama nel 1957 disegnando, su testi di Héctor G. Oesterheld•, la grande saga dell'Eternauta•, uno dei più importanti fumetti mai realizzati in Argentina.

All'inizio degli anni Sessanta incomincia a lavorare per l'agenzia inglese Fleetway, trasferendosi successivamente in Gran Bretagna per alcuni anni e coordinando in seguito un gruppo di autori a Buenos Aires. Dopo aver realizzato la seconda parte dell'Eternauta alla fine degli anni Settanta, Solano Lopez dà vita ad altri personaggi, tra i quali occorre ricordare almeno Slot Barr su testi di Ricardo Barreiro ed Evaristo• su testi di Carlos Sampayo.

• SONNY

Sonny è un simpatico coniglietto che vive in un mondo di animali antropomorfi, in tutto e per tutto simile al nostro, insieme ai suoi numerosi amici: il credulone Schlappy, il borioso Nando, il gatto randagio Kater Fritz e tanti altri, ciascuno dotato di un suo carattere e di una sua particolare psicologia.

La serie è stata realizzata direttamente per la Germania nel 1975 da Carlo Peroni• – coadiuvato in seguito da numerosi altri autori (per esempio gli sceneggiatori Roberto Anghinoni, François Corteggiani• e Umberto Volpini e i disegnatori Pinú Intini, Umberto Manfrin e Attilio Ortolani) quando il successo del personaggio ha portato al moltiplicarsi delle testate e, quindi, al moltiplicarsi del materiale che doveva essere prodotto ogni mese.

• SOR PAMPURIO

Immancabilmente «arcicontento del suo nuovo appartamento» all'inizio di ogni breve storia, il nevrotico e incontentabile Sor Pampurio scopriva ben presto che c'era

A sinistra:
Solange, protagonista di storie ambientate alla fine dell'Ottocento.

Sopra:
Il coniglio Sonny.

qualcosa che non andava – un vicino troppo rumoroso, l'arrivo della suocera, che si accingeva a trascorrere con loro un lungo periodo visto che la nuova casa era cosí grande, e cosí via – tanto da spingerlo immediatamente, con la famiglia, la servetta di turno, il gatto e il canarino, alla ricerca di un nuovo appartamento.
Creato da Carlo Bisi e apparso sulle pagine del "Corriere dei Piccoli"• dal 1929 al 1941, Sor Pampurio è, assieme al signor Bonaventura•, uno dei piú popolari personaggi pubblicati in quel periodo sul famoso settimanale italiano.

■ SPAGNA
Vedi España

◆ THE SPECTRE
Il detective Jim Corrigan, ucciso mentre cerca di liberare la propria fidanzata, imprigionata da alcuni gangster, è rispedito sulla Terra come The Spectre, sotto forma di invulnerabile spettro, con il compito tutt'altro che facile di estirpare il male dal mondo dei vivi. Creato nel 1940 da Jerry Siegel•, quello di Superman• e dal disegnatore Bernard Baily, questo personaggio possedeva poteri quasi divini e avrebbe potuto essere ucciso definitivamente soltanto colpendo le sue pupille, che erano a forma di teschio.

◆ SPIDER-MAN
Il giovane Peter Parker, nevrotico, antisociale, costantemente preso di mira dai suoi compagni di scuola, timido e sfortunato con le ragazze, in seguito al morso di un ragno che era stato colpito da notevoli dosi di radiazioni ottiene poteri straordinari oltre a un vero e proprio sesto senso che lo mette in allarme per ogni pericolo imminente. Da quel giorno la sua vita cambia completamente: diventa piú sicuro di sé, ma non svela a nessuno ciò che è in grado di fare con i suoi nuovi poteri e non sa neppure bene come sfruttarli. Finalmente, dopo aver provveduto a realizzare con le proprie mani un costume rosso e blu, decide di esibirsi alla televisione e nei circhi come lottatore, stupendo la gente con la sua forza e la sua agilità e guadagnando cosí molti soldi senza fatica. Le cose non vanno però come aveva pensato e un ladro, che avrebbe potuto facilmente bloccare, se solo avesse voluto farlo, qualche giorno dopo ucciderà lo zio che l'aveva cresciuto dopo la morte dei genitori. Afflitto da questo tremendo complesso di colpa, Peter Parker inizia cosí, come Spider-Man, vale a dire Uomo Ragno, una personale lotta contro il mondo del crimine. Con il passare del tempo scoprirà a sue spese che i suoi incredibili poteri lo intralciano non poco nella vita privata, mentre in quella pubblica è sgradito alla gente per certi suoi atteggiamenti e alcune campagne di stampa del quotidiano "Daily Bugle", che lo dipinge addirittura come un criminale.

Creato nel 1962 da Stan Lee• – che l'anno precedente aveva dato vita, con i *Fantastic Four*•, ai "supereroi con superproblemi" – e da Steve Ditko•, che lo disegnerà fino al giugno 1966, questo personaggio emblematico, indubbiamente uno dei piú amati eroi dei fumetti degli anni Sessanta, diventa ben presto popolarissimo tra gli adolescenti statunitensi. Il bravo e inconsueto Ditko ha realizzato le storie con il suo stile originale e vagamente caricaturale, comunque sempre affascinante. A lui sono succeduti molti altri disegnatori, spesso altrettanto bravi ma mai altrettanto originali, con l'esclusione di Johnny Romita•.
Oltre che contro terribili criminali, questo personaggio deve anche lottare contro i problemi di tutti i giorni: rischia di tanto in tanto lo sfratto, ha il raffreddore e deve aggiustare da sé il proprio costume quando esce malconcio da qualche scontro. Come se non bastasse, anche i suoi rapporti con la gente sono piuttosto difficili, come abbiamo visto: egli è infatti in genere antipatico per il suo spirito anticonformista e la sua strafot-

A sinistra:
Sor Pampurio di Carlo Bisi.

In alto:
The Spectre, un personaggio dai poteri quasi divini.

Sopra:
il nevrotico Spider-Man.

tenza. E non è neppure in buoni rapporti con gli altri supereroi. Anche con le ragazze non è mai stato molto fortunato: ha perso Betty Bryant per l'eccessiva timidezza, che ostenta per nascondere la propria identità segreta, e Gwen Stacey, il suo grande amore, gli è morta tra le braccia senza che lui potesse far nulla. Ha poi vissuto una tumultuosa storia con la spigliata Mary Jane Watson, che ha sposato nel 1987.
Tra le numerose trasformazioni subite in questi anni, ricordiamo che a metà degli anni Ottanta, nel corso della lunga saga Marvel, *Superheroes' Secret Wars*, l'Uomo Ragno indossa un nuovo costume, di colore nero, che alla fine si rivela essere un organismo vivente di origine aliena che aderisce all'eroe, fisicamente e mentalmente, in una simbiosi totale. Ma il nuovo costume non incontra le simpatie dei fan e alla fine l'Uomo Ragno riuscirà in qualche modo a liberarsene.
Protagonista di una lunga serie di disegni animati trasmessi anche in Italia e di una serie di strisce quotidiane a partire dal 2 gennaio 1977 (disegnate fino al 1984 da Johnny Romita• e in seguito da Fred Kida e pubblicate in Italia su "Eureka"•), questo personaggio, sempre interpretato da Nicholas Hammond, è stato portato tre volte sullo schermo dalla Warner Bros. nella seconda metà degli anni Settanta. Nel 1984 Roger Corman ha annunciato di voler produrre un kolossal dalle storie dell'Uomo Ragno, ma poi non se ne è fatto nulla.

• SPIEGELMAN, ART

Nato nel 1948 a Stoccolma e trasferitosi giovanissimo negli Stati Uniti, Art Spiegelman inizia a collaborare nella seconda metà degli anni Settanta al "New York Times", a "Playboy" e al "Village Voice" con illustrazioni e *cartoons*. Nel 1980 fonda e dirige "Raw"•, una prestigiosa rivista internazionale di fumetti e grafica di avanguardia, sulle cui pagine pubblica la sua storia più famosa, Maus•, in gran parte autobiografica e incentrata sui difficili rapporti tra un figlio autore di fumetti e il padre ebreo sopravvissuto all'Europa di Hitler, con gli ebrei ritratti come topi e i nazisti come gatti. Attualmente insegna alla School of Visual Arts di New York.

In alto:
The Spirit, identità segreta del giovane criminologo Danny Colt.
© Eisner

• THE SPIRIT

Il giovane criminologo Danny Colt, coinvolto in un'esplosione mentre insegue il dottor Cobra, uno scienziato che vuole dominare il mondo, è ritenuto morto, viene sepolto nel cimitero di Wilwood. Ripresosi, riesce a uscire dalla tomba e, con la complicità del vecchio commissario di polizia Dolan, torna a perseguitare i criminali, che inizialmente lo credono uno spettro.
Creato da Will Eisner• sull'onda del successo degli eroi mascherati della seconda metà degli anni Trenta, per essere pubblicato dal giugno 1940 sui supplementi domenicali a colori di numerosi quotidiani statunitensi (ogni settimana una storia completa di sette tavole), The Spirit è però ben diverso dai suoi immediati modelli - non ha superpoteri, non è ricco e non porta la calzamaglia; con la mascherina e un paio di guanti assume un'aria più parodistica che misteriosa e, d'altra parte, l'ironia e l'autoironia sono spesso presenti nelle sue storie migliori - ed è comunemente ritenuto uno dei più interessanti eroi del fumetto per l'originalità delle storie e per il disegno, a quei tempi davvero rivoluzionario. Con i suoi "tagli" e le sue inquadrature particolari, l'autore sembra anticipare addirittura un certo linguaggio cinematografico. Quello, per esempio, proposto da Orson Welles in *Quarto potere*.
Richiamato alle armi nel 1942, Eisner affida The Spirit ad altri autori - tra questi possiamo ricordare Jack Kirby• e Joe Simon• - riprendendolo soltanto alla fine del 1946, per abbandonarlo nuovamente nel 1952. Verso la fine degli anni Sessanta, quando lettori ed editori si interessarono ancora al personaggio, Eisner, che intelligentemente non ne aveva mai ceduto i diritti, ripubblica le sue vecchie avventure e realizza altre storie.

• SPIROU

Creato da Robert Velter, che si firmava Rob Vel, e comparso nel 1938 sul primo numero dell'omonima rivista belga, Spirou è un simpatico e vivace adolescente che inizialmente fa il fattorino al Moustic Hôtel. Quando il suo autore va sotto le armi - sarà ferito e fatto prigioniero dai tedeschi a Lilla - questo personaggio passa nelle mani di Jijé• (Joseph Gillain), che realizzerà complessivamente nove avventure, trasformandolo in una specie di emulo di Tintin•.
Arricchita la serie di un nuovo personaggio, il bizzarro e stravagante Fantasio, Jijé fa vivere a Spirou lunghe storie umoristico-avventurose ambientate in giro per il mondo. Soltanto a partire dal 1946, quando Spirou verrà affidato ad André Franquin•, il tono punterà soprattutto su stravaganti situazioni umoristiche che contribuiranno ulteriormente alla notevole popolarità della serie.
Tra i personaggi creati da André Franquin, un posto di primo piano spetta certo al Marsupilami•, indubbiamente uno dei più interessanti animali fantastici mai visti nel

Sopra, a destra:
Spirou, uno dei più popolari personaggi del fumetto belga.
© Editions Dupuis

mondo dei fumetti, e a Gaston Lagaffe•, un simpaticissimo pasticcione, apparso per la prima volta nel 1957 e in seguito diventato protagonista assoluto di una lunga serie di tavole autoconclusive. Proprio per potersi dedicare quasi esclusivamente a questi personaggi, nel 1969 Franquin lascia Spirou nelle mani di Jean-Claude Fournier, il quale continua tuttora le sue avventure, senza infamia e senza lode, non possedendo, purtroppo, né la bravura né la fantasia dei suoi predecessori.

★ "SPIROU"

Intitolato inizialmente "Le Journal de Spirou", questo settimanale belga di fumetti per ragazzi è apparso per la prima volta il 21 aprile 1938 ed è ancora oggi assai popolare. Sulle sue pagine sono apparsi non pochi personaggi di primo piano. Basti pensare a Spirou•, Buck Danny• di Hubinon•, gli Schtroumpfs• (i nostri Puffi) di Peyo•, Gaston Lagaffe• di Franquin•, Lucky Luke• di Morris• e Jerry Spring• di Jijé•. Tra i personaggi statunitensi possiamo ricordare il Dick Tracy• di Gould•, Red Ryder• di Harman• e il Tarzan• di Rubimor e di Hogarth•. Il vero boom di questo settimanale, il piú antico tra quelli a fumetti per ragazzi attualmente esistenti in Belgio, è iniziato alla fine degli anni Quaranta quando, dopo una doppia edizione, belga e francese, realizzata dal 1946 al 1948, "Spirou" ha incominciato a essere distribuito anche in Francia.

♦ STAR HAWKS

Questa serie, ambientata in un lontano futuro molto tecnologico dove i viaggi spaziali sono all'ordine del giorno e l'umanità ha esteso la sua egemonia su mondi assai diversi, è incentrata sulle imprese di un corpo di polizia spaziale noto come Star Hawks, i falchi delle stelle, che lotta contro fanatici scienziati pazzi e criminali organizzatissimi per la pace e la sicurezza galattica.
Scritta da Ron Goulart, un maestro della fantascienza contemporanea, e ottimamente disegnata da Gil Kane•, la serie, iniziata nel 1974 negli Stati Uniti, propone un futuro verosimile ma non meno problematico e violento rispetto al nostro presente.

• STARR, LEONARD

Nato il 28 ottobre a New York, Leonard Starr esordisce nel mondo dei fumetti dopo la Seconda guerra mondiale disegnando Human Torch•, Sub-Mariner• e Don Winslow of the Navy• per i comic book. Nel 1956, dopo aver lavorato anche per vari studi pubblicitari, propone all'agenzia Chicago Tribune *On Stage*, una serie ambientata nel mondo dello spettacolo e imperniata sulla giovane Mary Perkins•, che in breve tempo diventerà una stella del teatro e del cinema.
Iniziata il 10 febbraio 1957, questa ottima serie durerà sino al 1979. In seguito Starr si occuperà di Little Orphan Annie•, trovando comunque il tempo di realizzare di tanto in tanto brevi storie umoristiche per vari editori, Cannonball Carmody per "Tintin"• e, insieme a Stan Drake, l'affascinante Kelly Green• per "Pilote"•.

■ STATI UNITI

Vedi United States

♦ STEEL CLAW

L'ambizioso Louis Crandel perde la mano destra in un incidente di laboratorio e la sostituisce con un arto artificiale che, sottoposto a forti scariche elettriche, è in grado di renderlo temporaneamente invisibile. Con il passare del tempo ogni dito verrà dotato di qualche speciale marchingegno tecnologico (addirittura una minitrasmittente e una minipistola!) e l'uomo, inizialmente intenzionato a conquistare il mondo, passerà al servizio della giustizia entrando a far parte della Shadow Squad.

Creata dallo sceneggiatore inglese Tom Tully e dal disegnatore spagnolo Jesus Blasco•, questa serie ha esordito il 7 agosto 1962 sul settimanale inglese "Valiant".

♦ STELLA NORIS

Creata da Lorena Canossa e dal disegnatore Roberto Baldazzini e apparsa per la prima volta nel 1984 su "Orient Express"•, Stella Noris è una modella italiana che ha vinto un concorso di bellezza negli Stati Uniti e sta girando un mediocre film. Ma le cose non sono sempre cosí semplici come sembrano e soltanto due anni dopo, su una storia pubblicata su "Comic Art"• apprenderemo importanti particolari del suo passato: la perdita della famiglia a causa di un bombardamento, la morte del padre, impegnato nella lotta antifascista, la scomparsa della sorella gemella e la speranza di potersi di nuovo riunire a lei.
Mescolando la vita "reale" a quella professionale, altre storie hanno in seguito approfondito la biografia di questa eroina, che gli autori, caso piuttosto unico, hanno fatto morire a metà del 1990, sostituendola con la sorella gemella, piú grintosa della tormentata Stella, che prenderà il suo posto nella vita e sullo schermo, scoprendo a proprie spese i motivi della sua morte.

• STERANKO, JAMES

Nato il 5 novembre 1938 a Reading, in Pennsylvania, lo statunitense James Steranko lavora per qualche tempo in un circo come *escape artist*, vale a dire artista della fuga, alla maniera del celebre Harry Houdini, famoso all'inizio del secolo grazie alla capacità di sciogliersi da catene e legacci. Dopo questa curiosa esperienza (che sembra abbia fornito a Jack Kirby• lo spunto per il suo Mister Miracle), Steranko si dedica alla magia di intrattenimento, manipolando carte e monete nei night club, alla musica rock e alla pubblicità, lavorando come direttore artistico in una grande agenzia. Esordisce nei fumetti nel 1965, scrivendo per Joe Simon• tre serie effimere (Spyman, Gladiator e Magicman) pubblicate dalla Harvey soltanto per pochi numeri.
Alla fine dell'anno successivo passa alla Marvel, disegnando, con uno stile persona-

Sopra:
autoritratto di Leonard Starr, creatore di Mary Perkins.

lissimo che mescola disegni ispirati alla pop art, fotomontaggi ed effetti psichedelici mai visti prima di allora nei fumetti, le avventure di Nick Fury•. Non riuscendo a rispettare i termini di consegna, Steranko è però costretto ad abbandonare questa serie dopo il settimo numero. In seguito disegna tra l'altro qualche avventura di Captain America• e degli *X-Men*•, una personalissima storia di Superman• e la versione a fumetti di un romanzo di Harlan Ellison, famoso scrittore di fantascienza statunitense.

A partire dall'inizio degli anni Settanta si è dedicato prevalentemente alla realizzazione di copertine per libri e riviste, dando vita anche a una propria casa editrice e curando una rivista ("Comixene", successivamente ribattezzata prima "Mediascene" e poi "Prevue") sui fumetti e sul cinema.

• STERRETT, CLIFF

Nato il 12 dicembre 1883 a Fergus Falls, nel Minnesota, appena finiti gli studi lo statunitense Cliff Sterrett trova lavoro come disegnatore generico al "New York Herald", dove si occupa un po' di tutto meno che di fumetti. Dopo aver cambiato vari quotidiani, nel 1911 approda al "New York Evening Telegram", per il quale realizza le sue prime, effimere strisce. Una di queste, *For This We Have Daughters?*, incentrata su una ragazza corteggiatissima, colpisce il grande William Randolph Hearst, che propone a Sterrett di lavorare per la propria agenzia. Alla fine del 1912 appare così *Polly and Her Pals*•, Polly e i suoi amici, che impegnerà l'autore fino al 1958, quando andrà in pensione. Considerato con l'Herriman• di Krazy Kat• uno degli autori più innovativi e importanti dei suoi tempi, Cliff Sterrett è morto nel 1964.

• STEVE CANYON

Alla fine della Seconda guerra mondiale, Milton Caniff• preferisce abbandonare l'ormai troppo politicizzato *Terry and the Pirates*•, una serie da lui stesso creata nel 1934, per dar vita, nel 1947, a un nuovo personaggio prettamente avventuroso. Capitano dell'Air Transport Command durante la guerra, Steve Canyon era proprietario di una piccolissima compagnia di trasporti aerei, la Horizons Unlimited. Sempre pronto a compiere missioni rischiose in tutte le parti del mondo, aveva frequentato per alcuni anni l'università e si presentava come un tipo coraggioso e intelligente.

Dopo un promettente inizio all'insegna dell'avventura per l'avventura, alle prese con disonesti trafficanti e fanatici nazisti, affascinanti avventuriere e spie internazionali, in storie ambientate ai quattro angoli del mondo – dove la componente politica era pur sempre presente sullo sfondo anche se priva di riferimenti troppo precisi – a un certo punto Steve Canyon si ritrova inaspettatamente in divisa, in Corea. Da quel momento non riuscirà più ad abbandonare l'uniforme e lo ritroveremo sempre in prima linea nella maggior parte delle guerre piccole e grandi del cosiddetto dopoguerra, tanto che diventerà ben presto il tenente colonnello più famoso dell'aviazione statunitense.

Nel 1960 Caniff aveva dichiarato che non avrebbe mai fatto sposare Steve Canyon («Se si sposa, non potrà più dare occhiate significative alle ragazze», disse), ma poi deve aver cambiato idea perché il suo eroe è convolato a giuste nozze nell'aprile del 1970 con la sua vecchia fiamma Summer Olson.

• STEVENS, DAVE

Nato nel 1955 in California, lo statunitense Dave Stevens esordisce a diciannove anni come assistente di Russ Manning• per le tavole domenicali di Tarzan•. Nel 1977 inizia a lavorare per la Marvel, occupandosi soprattutto di *Star Wars* e *What If?*, disegnando contemporaneamente alcune storie underground per Star Reach Publications e Kitchen Sink. Alla fine degli anni Settanta si trasferisce a Los Angeles, collaborando dapprima con lo studio di Hanna & Barbera• e in seguito con altre case di produzione

Sopra:
il pilota Steve Canyon, creato nel 1947 dal grande Milton Caniff.

A destra:
un'immagine tratta da La storia del West, ampia saga che racconta la storia degli Stati Uniti attraverso le vicende di una famiglia.

di disegni animati e di film dal vero, realizzando tra l'altro una sequenza dello *storyboard* del celebre *Raiders of the Lost Ark* (I predatori dell'Arca perduta). Nel 1981 crea Rocketeer* per la Pacific Comics.

♦ STEVE ROPER

Apparso per la prima volta nella seconda metà degli anni Quaranta come personaggio di contorno nelle strisce di Big Chief Wahoo, un simpatico pellerossa pasticcione creato nel 1936 dagli statunitensi Allen Saunders ed Elmer Woggon, Steve Roper fa il giornalista ed è spesso impegnato in prima persona nella soluzione di intricati casi polizieschi. Con il passare del tempo questo personaggio conquista spazi sempre maggiori, relegando Wahoo al ruolo di spalla, diventando titolare della serie nel 1953, quando al disegnatore Woggon subentra il più realistico Bill Overgard.

♦ STO

Pseudonimo di Sergio Tofano, nato a Roma il 20 agosto 1886 e notissimo soprattutto come attore teatrale e cinematografico (ma anche come regista e scenografo, costumista e illustratore) oltre che come creatore del popolarissimo signor Bonaventura*, apparso per la prima volta nel 1917 sulle pagine del "Corriere dei Piccoli"*. Tra il 1927 (*Qui comincia la sventura*) e il 1953 (*Bonaventura precettore a corte*), Tofano ha più volte portato sulle scene il suo personaggio in alcune commedie che egli stesso aveva scritto e che sono in seguito state riprese da altri attori. Sergio Tofano è morto il 28 ottobre 1973.

♦ LA STORIA DEL WEST

La vera storia del leggendario West e dei suoi protagonisti è raccontata attraverso una lunga e documentata saga familiare che inizia «nella foschia di un mattino del 1804», con l'arrivo negli Stati Uniti di un immigrato irlandese, Brett MacDonald, uno dei tanti pionieri venuti a stabilirsi in un paese immenso e sconosciuto. Attraverso i suoi occhi e quelli dei suoi discendenti - il figlio Pat sarà l'incarnazione dello spirito della frontiera, un uomo tutto d'un pezzo, con principi fermi e un radicato senso di giustizia, mentre Bill Adams sarà il più vicino a noi, con una mentalità più aperta ed elastica, segno del mutare dei tempi - i lettori assistono, quasi senza accorgersene, allo svolgersi degli avvenimenti che hanno caratterizzato la nascita e la crescita della nazione americana, avvenimenti nei quali è appunto sempre coinvolto, in un modo o nell'altro, qualcuno dei MacDonald.
Protagonisti o comparse, i personaggi veri - generali e uomini politici, grandi sceriffi e famosi banditi, pellirosse e pionieri - sono tutti tratteggiati con grande sicurezza, vivi e umani, e a ciò contribuisce non poco la precisione dei caratteri e degli stessi avvenimenti, frutto di un lungo e appassionato studio sulla storia degli Stati Uniti del secolo scorso.
Creata da Renzo Calegari* e Gino D'Antonio*, conoscitori e appassionati della storia del West, e pubblicata a partire dal giugno 1967 da Sergio Bonelli - editore di Tex*, Zagor*, Martin Mystère*, Dylan Dog* e altri popolari personaggi - questa serie è stata disegnata anche da numerosi altri autori come Sergio Tarquinio* e Renato Polese.

♦ STORM

Durante un'esplorazione spaziale, il muscoloso Storm si trova sbalzato su un pianeta molto simile alla Terra anche se del tutto privo di oceani. Alla ricerca di un mezzo per tornare nel suo mondo, inizia quindi a vagabondare in lungo e in largo, dapprima solo e poi in compagnia della provocante Redhair, trovando sulla propria strada una specie di "campionario" di popoli e civiltà che ricorda un po' quelli incontrati da Flash Gordon* su Mongo.
Disegnata con il consueto stile realistico, molto curato, dall'inglese Don Lawrence (che già aveva al suo attivo l'interessante saga fantascientifica di Trigan*), questa serie è stata creata dallo sceneggiatore Steve Dunn ed è apparsa nel 1975 sul settimanale olandese "Eppo". In seguito i testi sono stati curati prima da Dick Matena e poi da Martin Lodewijk.

♦ STURMTRUPPEN

L'ottusità dell'esercito nazista è al centro di questa popolarissima serie creata nel 1968 da Franco Bonvicini, in arte Bonvi*. Ma non si tratta, il più delle volte almeno, di comoda e gratuita satira retrospettiva limitata a un periodo facilmente definibile. L'esercito nazista è, al contrario, solo un pretesto per far pensare all'inutilità e alla follia di tutte le guerre.
Le *Sturmtruppen* sono importanti nella storia del fumetto italiano anche perché si tratta del primo prodotto realizzato "all'americana". L'autore distribuisce personalmente il suo materiale come unico agente di se stesso, senza mai cederne l'esclusiva, e la striscia, realizzata a lungo quotidianamente, appare di volta in volta su riviste, quotidiani italiani e stranieri, volumi cartonati e in brossura. Senza naturalmente dimenticare le versioni cinematografiche - *Sturmtruppen* e *Sturmtruppen 2: tutti al fronte*, entrambe dirette da Salvatore Samperi nel 1977 e nel 1982 - e la riduzione teatrale curata nel 1972 da Marina Faggi e Nino de Tollis.

♦ SUB-MARINER

Il principe Namor, più noto come Sub-Mariner, è figlio di Fen, principessa di Atlantide e del capitano McKenzie, il cui rompighiaccio aveva scoperto negli anni Venti l'accesso al misterioso regno degli abissi. Eletto principe di Atlantide, signore dei sette mari e supremo comandante delle legioni sottomarine, Sub-Mariner ha un carattere piuttosto irascibile e rissoso ed è inizialmente in conflitto con l'intera razza umana.
Create da Bill Everett* e apparse per la prima volta nel 1939, sul primo numero di "Marvel Comics", le avventure di questo personaggio - ovviamente anfibio oltre che in grado di volare grazie a due piccole ali che gli spuntano dalle caviglie - cessano nel 1949, dopo che si è a lungo impegnato contro i nazisti. Sono poi riprese dal 1953 al

Sopra:
due protagonisti di Sturmtruppen, la prima striscia italiana di successo.

1955 e negli anni Sessanta, sulla scia del successo dei nuovi "supereroi con superproblemi" creati da Stan Lee•. Sub-Mariner compare in un'avventura dei *Fantastic Four*• nella primitiva veste di nemico dell'umanità, ma in seguito il suo carattere cambia e lui diventa un eroe positivo. Tanto da dare anche vita, insieme al Doctor Strange• e a Hulk•, al gruppo *The Defenders*, sempre pronto a intervenire quando si profila qualche minaccia per la Terra.

• SUBMERMAN

Incentrata su un'idilliaca comunità sottomarina, dove la vita scorre tranquilla, il cibo non manca, ognuno può fare quel che più gli piace e gli abitanti sono in tutto e per tutto simili ai terrestri, salvo per il fatto di avere delle branchie al posto dei polmoni e di comunicare telepaticamente, questa serie è stata creata nel 1964 da Jacques Lob e da Georges Pichard• sulle pagine della rivista "Pilote"•. Tutto andrebbe per il meglio, ma il piccolo Submerman, un ragazzino biondo e grassottello protagonista della serie, non si accontenta mai delle solite cose e preferisce scegliere l'avventura, cacciandosi naturalmente sempre in un mucchio di guai.

• SULLIVAN, PAT

Nato in Australia nel 1887, Pat Sullivan si trasferisce nel 1908 in Gran Bretagna, dove per alcuni anni collabora ad "Ally Sloper" e ad altre testate. Nel 1914 raggiunge gli Stati Uniti, dove mette in piedi un piccolo studio di animazione dopo essersi per qualche tempo guadagnato da vivere come attore di varietà. Felix the Cat•, nato nel 1917 e trasferito nei fumetti nel 1923, è certo il personaggio più famoso prodotto dal suo studio. Anche se disegni animati e fumetti del popolarissimo felino sono sempre stati firmati da Sullivan, è più che probabile che il surreale Felix sia stato creato e realizzato con il contributo determinante di Otto Messmer, un autore rimasto a lungo sconosciuto. Pat Sullivan è morto nel 1933.

• SUNDAY

Un colonnello nordista, reduce dalla guerra di Secessione, è impegnato nella disperata ricerca del figlioletto scomparso dopo la morte della moglie, uccisa da una banda di sudisti sbandati. Impetuoso e altruista, Sunday vaga per il West, mostrando inutilmente a tutti l'immagine del figlioletto, che conserva all'interno dell'orologio e vivendo contemporaneamente molte avventure.
Il personaggio è stato creato nel 1969 dallo spagnolo Victor de la Fuente• su testi dello sceneggiatore Victor Mora e apparso inizialmente sul quotidiano francese "France-Soir". Secondo de la Fuente, che abbandona la serie dopo una dozzina di episodi, «Sunday avrebbe potuto essere un personaggio nuovo e interessante. Volevo creare un uomo pieno di problemi personali, con i suoi odii, le sue speranze, che interviene solo per necessità e che non sempre riesce ad aggiustare le cose... e invece molto presto si trasformò nel solito cavaliere solitario, preoccupato soltanto di risolvere i problemi degli altri. Divenne il classico archetipo (tipico e topico), e anche troppo sfruttato, del vincitore a tutti i costi».

In alto:
l'irascibile e rissoso Sub-Mariner alle prese con uno dei Fantastic Four.
© Marvel Entertainment Group

★ "SUNDAY"

Nato nel 1976 per occuparsi della produzione spagnola contemporanea e di quella statunitense degli anni Trenta, la cosiddetta età dell'oro del fumetto, questo trimestrale curato da Mariano Ayuso cessa le pubblicazioni a metà degli anni Ottanta causa la veste troppo ricca e i costi eccessivi. Sulle sue pagine si sono alternati saggi di ampio respiro – come quelli dedicati da Javier Coma a *Terry and the Pirates*• e da Francisco Tadeo Juan a *El Guerrero del Antifaz*•, un famoso eroe spagnolo degli anni Quaranta – interviste agli autori spagnoli e puntuali servizi sulle varie manifestazioni specializzate.

• SUPERBOY

Creato nel 1945 da Jerry Siegel• e da Joe Shuster• e presto titolare di una propria testata, Superboy non è altri che Superman• da ragazzo. Indirizzate ai lettori più giovani e ambientate a Smallville, la cittadina dove il capostipite di tutti i supereroi dei fumetti è cresciuto insieme ai suoi genitori adottivi senza mai rivelare al mondo i suoi eccezionali poteri, le sue avventure contraddicono non poco la biografia "ufficiale" dell'Uomo d'acciaio conosciuta sino a quel momento, dato che, sin dall'inizio, s'era detto che egli aveva iniziato la sua "carriera" soltanto da adulto, dopo la loro morte.
Voluto probabilmente dagli editori per rispondere meglio alla continua richiesta di nuove avventure da parte del pubblico oltre che per favorire maggiormente un certo processo di identificazione nei lettori più giovani, questo personaggio recupera ben presto il tempo "perduto": il "triangolo" Clark Kent-Lois Lane•-Superman è riproposto so-

Sopra, a destra:
Superdupont, quintessenza del francese sciovinista.
© Fluide Glacial

stituendo alla giornalista del "Daily Planet" una sospettosa compagna di liceo, Lana Lang; se Superman fa parte della *Justice League of America*•, per Superboy si crea la *Legion of Super-Heroes*; si inventa anche il passato del suo avversario piú temibile, Lex Luthor, coetaneo di Clark Kent e come lui ragazzo a Smallville e cosí via.
Nonostante sia morto nel 1985 nel corso di *Crisis*•, una saga che ha sconvolto non poco le biografie dei supereroi della DC Comics, questo personaggio è stato rilanciato alla fine degli anni Ottanta con un serial televisivo e nuove avventure a fumetti scritte da John Moore e disegnate da Jim Mooney e Ty Templeton.

• SUPERDUPONT

Quintessenza del francese al cento per cento, ironicamente nazionalista e sciovinista all'ennesima potenza, questo personaggio, creato nel 1972 dai francesi Jacques Lob e Marcel Gotlib•, è un supereroe molto sui generis. Dotato di un numero molto limitato di superpoteri oltre che di tanta buona volontà, Superdupont è in genere impegnato in missioni assurde e incredibili contro coloro che vogliono attentare in qualsiasi modo al prestigio del proprio paese, come quando affronta una banda che minaccia il mercato del formaggio camembert. Questa divertente parodia di Superman• e dei supereroi è apparsa per la prima volta sulle pagine del settimanale "Pilote"• per approdare in seguito su quelle del mensile "Fluide Glacial". Gotlib e Lob hanno in seguito continuato a occuparsi dei testi, mentre i disegni sono stati affidati prima ad Alexis (Dominique Vallet) e poi a Jean Solé. Alcuni episodi sono stati disegnati da Neal Adams• e da Daniel Goossens.

• SUPERGIRL

La cugina di Superman•, creata nel 1959 da Mort Weisinger su testi di Otto Binder e nota in Italia anche come Nembo Star, è nata ad Argo City, città scaraventata nello spazio al tempo dell'esplosione del pianeta Krypton, ed è stata lanciata sulla Terra dai genitori in un razzo prima che questa fosse distrutta da una pioggia di meteoriti.
Cresciuta nell'orfanatrofio di Midvale con il nome di Linda Lee, nascondendo i propri capelli biondi con una parrucca bruna, la sua esistenza è stata tenuta segreta sino al 1962, quando, dopo un periodo di prova, l'Uomo d'acciaio annunciò finalmente la sua esistenza al mondo. Dato che la ragazza era sua cugina, veniva eliminata all'origine ogni possibilità di eventuali relazioni sentimentali tra loro: non solo per non interferire nel complesso triangolo Clark Kent-Lois Lane•-Superman, ma anche per evitare il "rischio" di una vera e propria stirpe di supereroi di origine extraterrestre.
Supergirl ha spesso cavato dagli impicci Superman e ha trovato la morte nel settimo capitolo di *Crisis*•, sacrificandosi definitivamente per lui.

In alto:
Supergirl, cugina di Superman, muore nel corso di Crisis.

• SUPERLOPEZ

Pur essendo dotato di una discreta dose di buona volontà, Juan Lopez è un tipo particolarmente maldestro e pasticcione. E questi difetti si accentuano ulteriormente quando si trasforma in Superlopez, divertente presa in giro di Superman• con tanto di calzamaglia blu, grande "S" gialla sul petto e mantellina rossa. Tra le tante parodie del capostipite dei supereroi, questo personaggio, creato nel 1979 dallo spagnolo Juan Fernández Lopez, che si firma Jan, è certo il piú simpatico. Proprio perché non ne combina mai una giusta.

• SUPERMAN

Il capostipite di una serie pressoché infinita di supereroi è apparso per la prima volta nel giugno 1938 sulle pagine di "Action Comics", anche se gli autori, i giovani Jerome Siegel• e Joe Shuster•, lo avevano creato cinque anni prima senza mai riuscire a trovare un'agenzia che ne curasse la distribuzione sui quotidiani.
Il primissimo Superman era ben diverso da quello che conosciamo oggi e i suoi superpoteri erano estremamente ridotti. Basti pensare che si limitava (ammesso che si possa dire cosí!) a far balzi di duecento metri, sollevare enormi pesi (un'automobile) e competere in velocità con un treno rapido. In seguito, rifacendosi probabilmente al Burroughs delle novelle marziane, gli autori preciseranno che i suoi superpoteri sono dovuti alla minor forza di gravità della Terra rispetto al pianeta d'origine. Ma questi si limitano ancora a una forza eccezionale, a una straordinaria velocità e alla possibilità di compiere altissimi salti. Non è ancora neppure invulnerabile, ma ha solo la pelle molto dura!
Gli infiniti e incredibili poteri di Superman nascono infatti soltanto in seguito, quando egli non è piú l'unico supereroe dei fumetti e gli autori sono quindi costretti a offrire sempre qualcosa di nuovo e di piú fantastico nelle loro storie. Con il passare del tem-

A destra:
Superlopez, protagonista di una delle piú divertenti parodie di Superman.

po i suoi superpoteri aumenteranno, sino a diventare addirittura eccessivi. Poiché non è facile nutrire una costante simpatia verso chi si dimostra piú dotato di noi, Siegel e Shuster hanno avuto una felicissima intuizione quando hanno deciso di assegnare a Superman una cittadinanza terrestre d'acquisto: quelle incredibili facoltà che avrebbero alla lunga provocato risentimento e invidia se attribuite a un terrestre, assegnate a un orfano spaziale avrebbero invece destato solo ammirazione.

Inoltre, stabilito che sarebbe stato impossibile al lettore medio identificarsi con un simile protagonista d'eccezione, gli autori sdoppiano, fin dalla prima avventura, la personalità del loro eroe. Infatti, quando non è impegnato in qualche missione, Superman riveste i panni del giornalista Clark Kent, un tipo qualsiasi, come tanti altri. Certo Siegel e Shuster non hanno inventato l'identità segreta, assai diffusa tra gli eroi della narrativa popolare, ma qui le cose sono ben diverse: non è l'uomo comune che si trasforma in un eroe, ma un eroe che si trasforma in un uomo comune. Naturalmente questa doppia identità consente il susseguirsi, anche se spesso troppo meccanico e privo di fantasia, di equivoci e colpi di scena. Le cose si complicano ulteriormente con la presenza, sin dalla prima avventura, della giornalista Lois Lane•, contemporaneamente indignata dalla vigliaccheria di Clark Kent e conquistata dalla forza, dal coraggio e dall'altruismo di Superman.

Il successo, si sa, porta all'industrializzazione del prodotto e ben presto intorno a Superman nasce e si sviluppa una produzione d'équipe. Nel 1949, per soddisfare le richieste di sempre nuove avventure, la stessa casa editrice lancia una nuova collana di albi che raccontano le avventure di Superboy•, vale a dire l'Uomo di acciaio ragazzo. E poco importa che sino al 1945, quando è apparso per la prima volta, si sia sempre detto che questo eroe aveva iniziato la sua "carriera" da adulto, dopo la morte dei genitori adottivi! In seguito saranno lanciate altre testate nelle quali le storie sono viste "in funzione" di Lois Lane• o del suo giovane amico Jimmy Olsen.

Tra i numerosissimi autori (a lungo anonimi, soprattutto per ciò che riguarda gli sceneggiatori) che hanno contribuito al successo internazionale di questo personaggio, bisogna ricordare almeno Wayne Boring, che ha caratterizzato graficamente Superman fornendogli un fisico imponente e muscoloso, e Mort Weisinger, tra l'altro inventore di Supergirl•, della Fortezza della Solitudine e delle "storie immaginarie"; Curt Swan, che negli anni Cinquanta ha disegnato il Superman per cosí dire definitivo; Kurt Schaffenberger•, che ha legato il suo stile inconfondibile alle avventure di Lois Lane•; Mike Secowsky, autore di numerose storie di Superman con la *Justice League of America•*; e, in tempi piú recenti, Tony de Zuniga, Neal Adams•, Nick Giordano e George Pérez•. E, naturalmente, John Byrne•, che a metà degli anni Ottanta ha modificato non poco la leggenda del capostipite di tutti i supereroi.

Oltre che di un notevole numero di albi, Superman è stato protagonista di strisce sui quotidiani, di un serial radiofonico nel 1940, di una serie di disegni animati realizzati da Dave Fleischer tra il 1941 e il 1943, di due serial cinematografici, di una lunga serie di telefilm, di una commedia musicale nel 1966 e di diversi film. Anche se solo nella seconda metà degli anni Settanta sarebbe stato trovato il protagonista ideale nell'attore Christopher Reeve, che ha interpretato quattro film ricchi di effetti speciali.

Vedi nella pagina accanto il box sui numerosi supereroi nati sulla scia del successo dell'Uomo d'acciaio.

In alto:
Superman, capostipite di tutti i supereroi del fumetto.

Sopra:
Superman in una storia disegnata da John Byrne e Dick Giordano.

A sinistra:
due copertine con Superman. Il supereroe per eccellenza è apparso per la prima volta nel numero del giugno 1938 di "Action Comics" (sotto).

GLI EPIGONI DI SUPERMAN

L'eroe creato da Siegel* e Shuster* non è solo uno dei personaggi piú popolari della storia del fumetto, ma anche il prototipo di una serie praticamente inesauribile di supereroi dagli incredibili poteri. Un'indiscutibile testimonianza del suo successo può infatti essere trovata anche nel gran numero di personaggi nati in pochissimo tempo sulla sua scia: da Amazing Man (che può addirittura trasformarsi in una nebbia verde) a Blue Beetle (che acquista poteri eccezionali grazie a una vitamina sperimentale), da Human Torch* (un androide in grado di infiammarsi e volare) a Sub-Mariner* (irascibile dominatore delle profondità oceaniche).

Per alcuni anni il piú potente "avversario" di Superman* è comunque stato Captain Marvel*, creato all'inizio del 1940 da Bill Parker e dal disegnatore Charles Clarence Beck, che minacciò addirittura la popolarità del capostipite, tanto che gli editori dell'Uomo d'acciaio promossero (e vinsero, dopo diversi anni) un'azione legale per plagio. Ma il timore di un'eventuale causa non fu certo sufficiente a impedire la nascita di numerosissimi altri supereroi, tanto che il periodo che va dal 1939 alla fine della Seconda guerra mondiale è comunemente considerato come l'"età d'oro" di questo genere, popolarissimo soprattutto negli Stati Uniti.

Per evitare altre accuse di plagio o di concorrenza sleale, autori ed editori si ingegnano di dotare di volta in volta i loro nuovi personaggi di poteri sempre piú bizzarri, giustificandoli via via con sempre minore credibilità. Lo stesso Superman è praticamente costretto ad aumentare di volta in volta i suoi superpoteri, proprio per "reggere" alla concorrenza dei numerosi epigoni, come abbiamo visto nella voce dedicata a lui. La stessa National, la futura DC Comics, la casa editrice di Superman e di Batman*, nel 1940 incomincia a pubblicare altri supereroi. Basti pensare a The Spectre* (un detective fantasma che torna dall'aldilà per estirpare il male dalla Terra), a Hawkman* ("la reincarnazione di un antico guerriero egiziano, che combatte nel presente, con le armi del passato, le minacce del futuro") e a Flash* (l'uomo piú veloce del mondo). Senza dimenticare che alla fine dell'anno successivo la National proporrà anche la prima superdonna della storia del fumetto, Wonder Woman*, suggerita addirittura dallo psicologo William Moulton Marston, assunto per proporre miglioramenti alle proprie pubblicazioni.

Durante la Seconda guerra mondiale anche i supereroi, come moltissimi altri eroi del fumetto avventuroso, non se ne sono certo stati con le mani in mano e sono scesi in campo contro nazisti e giapponesi. Con una tale determinazione che molti lettori non hanno probabilmente potuto fare a meno di chiedersi come mai la guerra durasse cosí a lungo pur potendo disporre di alleati di quel calibro!

Costretti in seguito a combattere contro criminali qualsiasi impiegando una minima parte dei loro straordinari poteri, alla fine della Seconda guerra mondiale i personaggi di questo tipo affronteranno un lungo periodo di crisi che finirà soltanto all'inizio degli anni Sessanta, quando Stan Lee* darà vita ai *Fantastic Four**, i nostri Fantastici Quattro, capostipiti della seconda generazione dei supereroi, quelli con "superproblemi".

In alto:
Flash, l'uomo piú veloce del mondo.
© DC Comics

Sopra, a sinistra:
copertina di "America's Greatest Comics" con Captain Marvel, Bullet Man, Minute-Man, Spy, Smasher e Mr. Scarlet.

Sopra, a destra:
copertina di un albo di The Human Torch, un androide (nonostante il nome) in grado di infiammarsi e di volare.

♦ LA SURVIVANTE
L'affascinante Aude Albrespy, sopravvissuta a una misteriosa apocalisse che ha incenerito l'umanità, vive in una Parigi del futuro, mantenuta funzionante da schiere di perfezionatissimi robot. Cosí perfezionati che Ulysse, un robot che l'ha aiutata a superare lo choc, diventerà addirittura il suo amante e ucciderà per gelosia un rivale umano, un astronauta sopravvissuto anch'egli per caso alla fine del mondo. La donna ha un figlio, Jonas, che affida alle cure di Ulysse, rifiutandosi di vederlo e rifugiandosi in una paranoica autocommiserazione oltre che nella malata e innaturale passione per il robot. Creata dal francese Paul Gillon• e apparsa sulle pagine de "L'Echo des Savanes" nel 1985, questa serie ad alto contenuto erotico è una specie di parabola sulla disumanizzazione della nostra civiltà.

♦ SUSANNA
Quindicenne tutto pepe, Susanna vive con lo zio Reginaldo, eccentrico inventore, su un battello dotato di numerosi quanto imprevedibili marchingegni - può addirittura trasformarsi in sommergibile - che consente loro di spostarsi con grande facilità vivendo avventure di ogni genere che sono quasi sempre legate all'attualità e a vari problemi ecologici.
Creata nel 1975 da Gino D'Antonio• sulle pagine del "Giornalino", questa simpatica ragazzina è stata disegnata anche da Ferdinando Tacconi• e da Renato Polese.

■ SVERIGE
Mannem som görvad som faller honom in• (vale a dire "L'uomo che fa quello che gli passa per la testa"), creato nel 1902 da Oskar Anderson, che si firmava semplicemente O.A., è il capostipite del fumetto svedese, ma il personaggio più popolare delle origini è probabilmente Adamson, un signore di mezza età creato nel 1920 da Oscar Jacosson e protagonista di una lunga serie di strisce mute che a partire dal 1945 saranno continuate dal danese Viggo Ludvigsen. Brontolone e molto abitudinario, egoista e un po' pusillanime, questo personaggio è stato pubblicato per qualche tempo anche in Italia, dove è stato chiamato Omobono. Kronblom, un tipico anti-eroe creato da Elov Persson nel 1927, Mandel Karlsson, una specie di Sad Sack• cui ha dato vita Rudolf Peterson nel 1932, e il Klotjohan• di Torvald Gahlin, un curioso nanerottolo ricoperto di pelo apparso per la prima volta nel 1935, sono ancora oggi assai popolari in Svezia e in altri paesi nordici.
Tra i personaggi nati negli anni Quaranta merita di essere ricordato almeno Brun (ribattezzato in seguito Teddy e infine Bramse), un orsetto che dà continua prova della sua bontà d'animo, creato nel 1944 per il settimanale "Allers" da Rune Andréasson. Lo stesso autore creerà in seguito il simpatico Pellefant, un elefantino blu amicissimo di un topolino arancione, protagonista di brevi storielle, indirizzate ai piccolissimi, che si svolgono in un mondo di giocattoli animati.
Lilla Fridolf• e Asa-Nisse sono le due serie più note tra quelle nate negli anni Cinquanta. La prima, creata nel 1957 da Torsten Bjarre su testi di Rune Moberg, è una tipica serie familiare incentrata sul piccolo e mite Fridolf e sui difficili rapporti con Selma, una moglie autoritaria, grande e grossa, che vuole avere sempre l'ultima parola su tutto.

Sopra, a sinistra:
Aude Albrespy e il robot Ulysse, protagonisti de La survivante.

In alto:
Susanna nella versione di Ferdinando Tacconi.

Sopra:
creato da Oskar Anderson nel 1902, questo personaggio è il capostipite del fumetto svedese.

Creato da Gosta Gummesson, Asa-Nisse è invece un vecchio contadino, semplice e ridanciano, le cui sgangherate avventure sono state anche portate sullo schermo.
Nonostante un rinnovato interesse verso i fumetti a partire dalla seconda metà degli anni Sessanta abbia portato alla nascita di alcune associazioni e, dieci anni dopo, all'apertura di un museo a Liseberg, in quest'ultimo periodo si sono distinti autori come Rolf Gohs e Jan Lööf ma non sono nati personaggi particolarmente importanti.

• SVIZZERA

Vedi Schweiz/Suisse/Svizzera

• SWAMP THING

Scaraventato dall'esplosione di una bomba in una palude della Louisiana mentre sta sperimentando un composto chimico destinato a favorire la crescita delle piante, il giovane Alec Holland si trasforma in Swamp Thing, un orribile essere semivegetale che vaga senza meta alla ricerca della formula che gli permetterà di riacquistare sembianze umane. Dopo la morte della moglie, che lo aiutava nelle sue ricerche prima dell'incidente, probabilmente nessuno è più in grado di fare qualcosa per lui ed egli erra per l'acquitrino, perdendo via via gli ultimi barlumi di umanità.
Creato dal disegnatore statunitense Berni Wrightson* su testi di Len Wein e apparso per la prima volta nel 1971 sul numero 92 di "House of Secrets", questo personaggio è stato in seguito continuato anche da altri autori, tra cui merita di essere ricordato almeno lo sceneggiatore inglese Alan Moore*.

• SWARTE, JOOST

Nato il 24 dicembre 1947 a Heemstede, l'olandese Joost Swarte studia *industrial design* all'Académie d'esthétique industrielle d'Eindhoven e nel 1971 dà vita a "Modern Papier" e collabora alla nascita dell'underground "Tante Leny presenteert", riviste che raccolgono numerosi autori di fumetti olandesi come Ever Geradts, Peter Pontiac, Arts Clerkx e Bob Heiligers. In seguito Swarte alterna ai fumetti (pubblicati su "Aloha", "Cocktails Comix", "Vrij Nederland" e "Jippo") la realizzazione di copertine di libri e di dischi, cartoline, francobolli, serigrafie e illustrazioni varie.

• SWINNERTON, JAMES

Nato il 13 novembre 1875 a Eureka, in California, lo statunitense James Guilford Swinnerton è uno dei padri del fumetto statunitense. Infatti nel 1892, firmandosi Swin, inizia a pubblicare sul "San Francisco Examiner" di William Randolph Hearst le storielline dei *Little Bears**, simpatici orsacchiotti bianchi e neri impegnati ogni settimana a fare e a dire (ancora senza nuvolette, ma con brevi didascalie) cose divertenti su un tema comune.
In seguito questo autore ha dato vita anche a numerosi quanto effimeri personaggi, tra i quali meritano di essere ricordati almeno Mr. Jack, un gatto umanizzato che perdeva continuamente la testa per le belle ragazze, e Jimmy, più tardi Little Jimmy, un ragazzino tranquillo e posato che però si faceva sempre travolgere da ciò che accadeva intorno a lui. James Swinnerton è morto il 5 settembre 1974.

• SYLVESTER

Creato nel 1942 dall'animatore statunitense Robert McKimpson, lo sfortunato e maldestro gatto Sylvester, conosciuto in Italia come Silvestro, è stato a lungo assieme a Bugs Bunny* e a Daffy Duck* uno dei personaggi di punta dei disegni animati prodotti dalla Warner Bros. e merita di essere ricordato nella nostra galleria anche se, come spesso capita in questi casi, nelle sue storie a fumetti, pubblicate nel nostro paese dalla Cenisio negli anni Sessanta, ha perso buona parte della propria dirompente personalità.

In alto, a sinistra:
Klotjohan di Torvald Gahlin.
© Gahlin

A sinistra:
una suggestiva immagine di Swamp Thing.
© DC Comics

Sopra, al centro:
simpatica autocaricatura di Joost Swarte.

Sopra:
Sylvester alle prese col canarino Tweety.

• TABARY, JEAN

Nato nel 1930, il francese Jean Tabary esordisce nel 1956 pubblicando Richard et Charlie su "Vaillant"•. Due anni dopo dà vita agli sciocchi e stralunati Grabadu et Gabaliochtou, mentre nel 1961 incomincia a disegnare, su testi di René Goscinny•, le varie disavventure dell'ignobile ma simpaticissimo gran vizir Iznogoud•, che sogna sopra ogni cosa di fare il califfo: e fa davvero di tutto per diventarlo, anche se non riesce mai a portare a termine le sue incredibili e divertenti macchinazioni.

Pur dedicandosi prevalentemente a questo personaggio (che ha continuato anche per ciò che riguarda i testi dopo la morte di Goscinny), nel 1962 Tabary ha creato anche il vagabondo Valentin su "Pilote"• e l'anno dopo il simpatico Totoche (a capo di una banda di ragazzini "veri" che non hanno molto da spartire con i *Peanuts*• di Schulz•), che nel 1966 diventerà titolare di una testata tutta sua, e nel 1979 ha fondato una propria casa editrice, le Editions de la Séguinière, che pubblica quasi esclusivamente i suoi fumetti vecchi e nuovi.

• TACCONI, FERDINANDO

Nato nel 1922 a Milano, Ferdinando Tacconi esordisce come illustratore su "Grazia" e "Confidenze" e approda ai fumetti soltanto alla fine degli anni Quaranta, dedicandosi prima a Sciuscià• e poi a *Nat del Santa Cruz*•. In seguito collabora a lungo con l'agenzia inglese Fleetway, specializzandosi soprattutto in storie di guerra. Dal 1973 al 1982 lavora prevalentemente alle avventure degli *Aristocratici*•, una banda di ladri gentiluomini creati da Alfredo Castelli• sulle pagine del "Corriere dei Ragazzi"•. Tra le cose più interessanti realizzate in seguito, meritano di essere ricordati alcuni volumi della collana *Un uomo un'avventura*, Mac lo straniero, Susanna• su testi di Gino D'Antonio• e, sempre su testi di D'Antonio, un'ottima serie sulla Seconda guerra mondiale pubblicata su "Il Giornalino"• nella seconda metà degli anni Ottanta.

• TAGISAN NG MGA AGIMAT

Creata nel 1964 dal filippino Virgilio Redondo, questa serie è incentrata sulle ambizioni di tre uomini che possono ottenere per brevi periodi incredibili poteri grazie a tre potenti talismani.

Periodicamente coinvolti in una lunga serie di avventure con streghe, mostri e banditi di ogni tipo, sono anche invidiosi l'uno degli altri e usano questi poteri soprattutto per combattersi tra loro. Tanto che i loro periodici scontri provocano rovine e distruzioni che devono poi di volta in volta sistemare.

• TAKAHASHI, RUMIKO

Nata nel 1957 a Nigata, Rumiko Takahashi frequenta a Tokyo un corso serale per disegnatori di fumetti, il Gekigason Juku, tenuto da Kazuo Koike, l'autore dei testi di *Crying Freeman* e di *Kozure Okami*•. In seguito vince un concorso per autori esordienti, bandito nel 1978 dalla casa editrice Shogakukan. Il fumetto che ha presentato è *Urusei Yatsura* (Il popolo chiassoso della stella Uru), pubblicato sulle pagine del settimanale "Shonen Sunday Comics", serie nota anche in Italia con il titolo di Lamù.

Altra famosa serie di questa autrice è *Maison Ikkoku*, della quale è arrivata in Italia la versione a disegni animati intitolata *Cara dolce Kyoko*, dal nome della protagonista, una giovane vedova che fa l'amministratrice in una casa abitata da folli personaggi. La Takahashi ha poi realizzato vari racconti autoconclusivi dalle tematiche fantastiche e macabre, riuniti sotto il titolo di *Rumic World* e pubblicati in Italia dal mensile "Mangazine". E' quindi la volta di *Ranma 1/2*, il cui protagonista, Ranma, è un ragazzo giapponese che ha appreso le arti marziali in Cina assieme al padre. Durante la permanenza in Cina i due sono caduti in altrettanti laghetti sui quali pesava una sorta di maledizione. Da allora quando si bagnano con acqua fredda Ranma si trasforma in ragazza e suo padre in un enorme panda. L'unico modo per ritornare alla normalità è di essere bagnati da acqua calda.

• TAKA TAKATA

Il "molto onolevole" Taka Takata è uno sprovveduto soldato giapponese completamente negato per la vita militare, caratterizzato da un linguaggio forbito e da una notevole predisposizione a cacciarsi nei guai. Ricorda un po' il Beetle Bailey• dello statunitense Mort Walker•, ma mentre quello è un soldato pigro e furbastro, che cerca sempre di imboscarsi, Taka Takata, pur essendo allergico a ogni forma di disciplina, ama darsi da fare ed è sempre in prima linea quando occorre un volontario per qualche incarico più o meno strampalato.

Creato da Jo-El Azara, pseudonimo del disegnatore belga Joël Loek, su testi di Antoine Raymond, che si firma Vicq, questo personaggio è stato pubblicato su "Tintin"• dal 1965 al 1974, quando Loek ha abbandonato i fumetti per dedicarsi alla pubblicità.

• TALIAFERRO, AL

Nato il 29 agosto 1905 a Montrose, nel Colorado, lo statunitense Charles Alfred Taliaferro è assunto il 5 gennaio 1931 agli studi Disney come animatore dopo essersi diplo-

A sinistra:
copertina di "Shonen Sunday Comics" con una storia di Ranma 1/2 di Rumiko Takahashi.

Sopra:
Taka Takata, un simpatico quanto sprovveduto soldato giapponese.

mato in disegno e aver seguito dei corsi artistici per corrispondenza. Dopo avere inchiostrato per diversi anni le strisce quotidiane e le tavole domenicali di Mickey Mouse•, il nostro Topolino, disegnate da Floyd Gottfredson•, Taliaferro si occupa della versione a fumetti delle *Silly Symphonies*, cortometraggi disneyani senza personaggi fissi.
Dall'inizio del 1938 al 1965 questo autore disegna le strisce quotidiane e le tavole domenicali di Donald Duck•, il nostro Paperino, impegnandolo in brevissime disavventure piene di ritmo. Al Taliaferro è morto il 3 febbraio 1969.

• TANGUY ET LAVERDURE

Amici per la pelle, Michel Tanguy ed Ernest Laverdure sono due piloti dell'aviazione militare francese spesso coinvolti in storie avventurose, piene di intrighi internazionali, nelle quali però non mancano intermezzi sentimentali e spunti fantascientifici. Molto diversi fisicamente e psicologicamente (Tanguy è bello e intelligente, il vero eroe della serie, mentre Laverdure è bruttino e un po' pasticcione), i due sono inseparabili da quando frequentavano i corsi per diventare piloti.
Apparsa nel 1959, sin dal primo numero di "Pilote"•, questa serie è stata creata da Jean-Michel Charlier• (che nel 1947 aveva dato vita al pilota Buck Danny• insieme al disegnatore Victor Hubinon•) e dal disegnatore Albert Uderzo•, che contemporaneamente realizzava le avventure di Asterix• su testi di René Goscinny•. Nel 1966 i disegni sono affidati a Jijé• (Joseph Gillain), che accentua il realismo della serie dando ai due protagonisti i volti di Jacques Santi e Christian Marin, gli attori che in quel periodo interpretavano Tanguy e Laverdure in un fortunato serial televisivo francese, *Les Chevaliers du ciel.* Alla morte di Jijé la serie viene continuata per qualche tempo da Patrice Serres, al quale subentrerà Alexandre Coutelis nel 1988.

• TARDI, JACQUES

Nato il 30 agosto 1946 a Valence, il francese Jacques Tardi si è diplomato all'Ecole des arts décoratifs, debuttando nel 1970 su "Pilote"• con una storia scritta da Jean Giraud•. Sempre su "Pilote" inizia nel 1972, su testi di Pierre Christin, la serie *Légendes d'aujourd'hui*, continuata in seguito da Enki Bilal•. E' poi la volta, su propri testi, dell'avventuroso *Adieu Brindavoine* e del fantascientifico *Le Démon des glaces* (disegnato con un tratto che imita quello delle illustrazioni ottocentesche dei romanzi di Jules Verne) e, direttamente in volume, *La véritable histoire du Soldat Inconnu*, che alcuni considerano uno dei capolavori del fumetto contemporaneo.
Nel 1976 crea Adèle Blanc-Sec•, una giovane scrittrice di romanzi d'appendice protagonista di storie ambientate all'inizio del nostro secolo a Parigi, e due anni dopo disegna, su testi di Jean-Claude Forest•, il creatore di Barbarella•, *Ici même* per "(A Suivre)"•. Tra le cose realizzate negli anni Ottanta bisognerà ricordare almeno *Le trou d'obus* (realizzato con la tecnica delle ottocentesche images d'Epinal), la versione a fumetti di alcuni famosi polizieschi di Léo Malet e centinaia di illustrazioni per *Voyage au bout de la nuit*, un romanzo di Céline.

• TARÒ

Tarò è un giovane indio brasiliano che ha scelto di vivere insieme ai bianchi. Lavora per l'Agenzia di protezione degli indigeni ed è protagonista di lunghe avventure (la prima durata quasi due anni e mezzo) che tengono anche conto della realtà politica e sociale del paese. In un episodio ha anche a che fare con un'organizzazione fascista, che contribuisce a debellare tra non poche difficoltà.
Pubblicato in Germania su "Sternchen", supplemento per ragazzi di "Stern" e protagonista di otto lunghe avventure dal 13 giugno 1959 al 3 marzo 1968, questo personaggio è stato creato dal disegnatore Wilhelm Friedrich Richter-Johnsen su testi di Fritz Raab, che aveva fatto minuziose ricerche geografiche ed etnografiche. Cercando di raggiungere il maggior realismo possibile, Raab aveva avuto anche lunghe conversazioni con l'etnologo svizzero Franz Caspar, il quale aveva trascorso sei mesi con una tribù del Mato Grosso.

• TARQUINIO, SERGIO

Nato il 13 ottobre 1925 a Cremona, Sergio Tarquinio debutta nel fumetto nel 1945 disegnando, su testi di Cesare Solini, il western *Luna d'argento.* In seguito collabora con Rinaldo D'Ami alla realizzazione delle avventure di Blek e Gionni, pubblicate dalla Dardo, e dal 1948 al 1952 si trasferisce in Argentina, collaborando insieme a Hugo Pratt•, Mario Faustinelli, Alberto Ongaro e Ivo Pavone, a "Misterix" e ad altre testate locali. Tornato in Italia, disegna Marussia, Ray Fox e Condor Gek per la Dardo, collaborando saltuariamente anche con il "Vittorioso"• e le inglesi Fleetway e Amalgamated Press.
Alla fine degli anni Cinquanta incomincia a collaborare con l'editrice Araldo, la futura Sergio Bonelli Editore, disegnando soprattutto le avventure del Giudice Bean su testi di Guido Nolitta• e Giubba Rossa su testi di Giovanni Luigi Bonelli•. Dopo aver disegnato alcune storie di Superman• e di Batman• per la Mondadori e una lunga saga di pirati per il "Corriere dei Piccoli"•, Tarquinio entra nello staff dei disegnatori della *Storia del West*• e successivamente in quello di Ken Parker•. In seguito ha collaborato al "Giornalino"•, occupandosi soprattutto di serie western come *Fra due bandiere* e *Nuove frontiere.*

• TARZAN

Nato dalla fantasia di Edgar Rice Burroughs e protagonista, a partire dall'ottobre 1912, di una lunga serie di romanzi e di racconti tradotti in tutto il mondo e, sin dal 1918, di una lunghissima serie di film, Tar-

Sopra:
Michel Tanguy (a destra) e il fedele amico
Ernest Laverdure nella versione di Jijé.

zan è stato "scoperto" dai fumetti soltanto nel gennaio 1929, quando l'avventura esordisce ufficialmente sui quotidiani statunitensi. La storia di questo personaggio è certo troppo famosa perché si debba raccontarla per esteso. Basterà dire che è figlio di Lord Greystoke e di sua moglie, morti dopo un naufragio sulla costa africana, e che è stato ritrovato in fasce, adottato e allevato da una gorilla che si affeziona a lui avendo perso da poco il suo piccolo. Cresciuto in piena libertà, Tarzan impara il linguaggio degli animali, è agile come una scimmia e lotta contro tribù selvagge e bianchi razzisti. Quando scopre le proprie origini, torna per un breve periodo a Londra, ma il cosiddetto mondo civile e le convenzioni borghesi non fanno proprio per lui, e così decide di tornare definitivamente nella giungla.
Dal 1929 a oggi le storie a fumetti di questo eroe sono state realizzate da numerosi sceneggiatori, quasi sempre anonimi, e da diversi disegnatori. Impossibile citarli tutti. Basti ricordare Harold Foster•, che ha disegnato le prime sessanta strisce giornaliere, passando poi la mano al legnoso Rex Maxon, e che in seguito, convinto da un ottimo contratto, accetta di occuparsi delle tavole domenicali. Ma alla fine del 1936 Foster lascia definitivamente questo personaggio per dar vita a Prince Valiant•. Le tavole domenicali passano allora a Burne Hogarth•, in seguito celebrato autore di numerosi volumi sull'anatomia del corpo umano, che se ne occuperà, con brevi interruzioni, sino al 1950 ed è considerato da molti il miglior disegnatore delle avventure a fumetti del re della giungla, anche se alcuni gli preferiscono il classico Foster e altri il più moderno Russ Manning•, che ha incominciato a occuparsi delle strisce quotidiane e delle tavole domenicali alla fine degli anni Sessanta.
Tarzan è stato portato sullo schermo in una cinquantina di film, otto dei quali muti, da numerosi attori, più e meno bravi e più o meno adatti a interpretare il ruolo. Il primo è stato Elmo Lincoln, interprete di *Tarzan of the Apes*, diretto nel 1918 da Sidney Scott, mentre il più famoso è certo l'ex campione di nuoto Johnny Weissmuller, che dal 1932 ha incarnato a lungo questo eroe.

★ "TBO"

Fondato nel 1917 dal giornalista spagnolo Joaquin Buigas Carrigas, questo settimanale a fumetti può essere paragonato al nostro "Corriere dei Piccoli"• e ha il merito di avere imposto i fumetti in Spagna. Anche se in un primo momento, come in Italia, non compaiono ancora le nuvolette e le tavole, quasi tutte realizzate da autori spagnoli, presentano i dialoghi sotto ogni singola vignetta.
Popolarissima dagli anni Trenta all'inizio degli anni Cinquanta, quando ha addirittura raggiunto una tiratura di 350.000 copie, "TBO" ha lanciato decine e decine di personaggi popolarissimi in Spagna. Può essere curioso notare che è proprio dalla testata di questa rivista - TBO si legge "te veo" e significa "ti vedo" - che nasce il termine *tebeos*, oggi destinato in quel paese ai fumetti per ragazzi, mentre quelli per adulti si chiamano comunemente "comics".

◆ TÉNÉBRAX

L'ambizioso e megalomane Ténébrax, a capo di un'orda di topi giganti, è il terribile signore e padrone di Ténébropolis, un mondo sotterraneo che comunica con il metrò di Parigi. Naturalmente vuole conquistare il mondo. Ma, altrettanto naturalmente, il suo folle progetto è contrastato con successo da un autore di romanzi polizieschi, Edgard Dunor, coadiuvato dal fedele segretario Dum e da un non troppo brillante commissario Bougon della polizia giudiziaria.
Creata nel 1964 da Jacques Lob e dal disegnatore Georges Pichard• e apparsa sulle pagine del settimanale "Chouchou", questa curiosa e interessante serie è stata pubblicata in Italia sull'*Almanacco Linus 1968*.

● TERENGHI, ANTONIO

Nato il 31 ottobre 1921 ad Alano di Piave, in provincia di Belluno, ma milanese da sempre, Antonio Terenghi esordisce nel mondo dei fumetti facendo il *lettering* per la Edital. Arruolato a vent'anni e poco dopo fatto prigioniero dagli inglesi in Africa, Terenghi rientra in Italia alla fine della Seconda guerra mondiale, riprendendo a collaborare come letterista con vari editori, e soltanto nel 1951 pubblica su "Gaie Fantasie" i fumetti di Poldo e Poldino. Nel 1952 inizia una lunga collaborazione con la Casa Editrice Universo dando vita a diversi perso-

In alto, a sinistra:
Tarzan nella versione di Burne Hogarth.
© Burroughs

A destra:
Antonio Terenghi ritrattosi insieme ai suoi più popolari personaggi.

In alto, a destra:
il megalomane Ténébrax, un topo che vuole conquistare il mondo.
© Lob e Pichard

naggi (Nuto l'astuto, Ademaro il corsaro, Nita la svampita, Gastone il pigrone...) tra i quali emerge ben presto lo sceriffo Pedrito el drito•, ancora oggi assai popolare. Tra i numerosi personaggi creati in seguito da questo prolifico autore, meritano di essere ricordati almeno Tarzanetto (realizzato nel 1954 per la Dardo e ripreso all'inizio degli anni Settanta sul "Corriere dei Piccoli"•) e Teddy Sberla, giornalista in eterna lotta con il direttore. Senza dimenticare Piccola Eva, nata negli Stati Uniti nella prima metà degli anni Cinquanta, le cui avventure sono state continuate da Tereghi sulle pagine del "Monello"• per una quindicina d'anni.

• TERRY AND THE PIRATES

Ambientata in Asia e incentrata in un primo tempo sulle peripezie del giovane e coraggioso Terry, di Pat Ryan e del buffo cinesino Connie alle prese con furfanti di ogni tipo oltre che con affascinanti avventuriere, questa serie perde via via le sue caratteristiche prettamente avventurose, tanto da riflettere, negli anni immediatamente prece-

denti la Seconda guerra mondiale, l'atmosfera che veniva creandosi negli Stati Uniti. Sino ad allinearsi sempre più alle direttive della politica americana in Oriente. Può essere curioso ricordare che durante la Seconda guerra mondiale Terry conseguí il grado di sottotenente dell'Air Force e che l'aviazione statunitense, col beneplacito delle maggiori autorità, inviò a Caniff una tessera autentica con il numero di matricola.

Con il passare degli anni, Milton Caniff•, che aveva creato questa serie nel 1934, non sentí piú come "suoi" questi personaggi, che gli erano un po' sfuggiti di mano («Se avessi dovuto continuare Terry» – dichiarò in seguito – «non sarei stato più libero nella mia creazione artistica... Avrei dovuto assoggettare il mio personaggio a qualcosa che non consideravo naturale e pertanto lo abbandonai.»), e nel gennaio del 1947 cambia agenzia per dar vita a Steve Canyon•.

Terry and the Pirates viene quindi affidata a George Wunder•, che porta alle estreme conseguenze il discorso iniziato da Caniff: quando questi lo aveva abbandonato, Terry era già un professionista della guerra, ma ora i toni anticomunisti si accentuano e la guerra, calda o fredda che sia, è vista quasi come una missione. La serie ha improvvisamente cessato le pubblicazioni il 25 febbraio del 1973, quando oltre cento dei circa trecento quotidiani statunitensi che la pubblicavano non rinnovarono il contratto.

• TEX WILLER

Amico degli indiani e sempre dalla parte della giustizia, Tex Willer (che in un primo tempo avrebbe dovuto chiamarsi Tex Killer) nasce nel settembre 1948 come uno dei tanti giustizieri solitari dei fumetti, ma si conquista ben presto un posto di tutto rispetto, non solo nel filone western ma, piú in generale, nella storia del fumetto italiano. Non solo continua a essere pubblicato con immutato successo nel nostro paese – basti pensare che nelle edicole, accanto alle sue nuove avventure mensili, c'è una collana di ristampe – ma è anche uno degli eroi "made in Italy" piú noti e pubblicati all'estero.

Le ragioni del successo di questa serie vanno ricercate tanto nel realismo delle storie scritte da Giovanni Luigi Bonelli• quanto nei disegni corposi e ricchi di movimento di Aurelio Galleppini•, che si firma Galep, che ha prodotto complessivamente oltre quindicimila tavole. Nella realizzazione delle avventure di Tex si sono alternati numerosi disegnatori (tra questi possiamo ricordare almeno Ferdinando Fusco, Guglielmo Letteri, Vincenzo Monti, Giovanni Ticci, Fabio Civitelli e Claudio Villa•), mentre lo sceneggiatore Claudio Nizzi ha raccolto la non facile eredità dei testi.

Formidabile tiratore, temuto dai malfattori e rispettato dai pellirosse con il nome di Aquila della Notte, Tex è un ranger e agente governativo di una riserva degli indiani Navajo che si sposta da un capo all'altro degli Stati Uniti in compagnia dei suoi *pards*: il figlio Kit (nato dal suo matrimonio con l'indiana Lilith, che lui ha allevato e addestrato dopo la morte della donna), l'anziano Kit Carson, dalla battuta facile, e il taciturno indiano Tiger Jack. Secondo alcuni critici Kit, Tex e Kit Carson rappresentano le tre età dell'uomo, ma Bonelli non condivide questo giudizio perché i suoi personaggi hanno caratteri ben diversi.

Analizzando i primi duecento numeri in *Tex Willer*, un volume pubblicato dalla Gammalibri alla fine degli anni Settanta, Rudi Bargioni ed Ercole Lucotti hanno ricavato i seguenti dati su morti e feriti: «La media dei morti per ciascuna avventura è di 6 per Tex

Sopra, a sinistra:
il giovane Terry insieme a Pat Ryan e al cinesino Connie.

In alto:
Tex Willer tra Kit Carson, Tiger Jack e il figlio Kit.

e di 3,4 per i *pards*, per un totale di quasi duemila morti in diciotto anni (media: un morto ogni cinque giorni). Inoltre, Tex ha sostenuto 350 scontri fisici, rifilando non meno di 780 papagni, uppercut, ganci e diretti; ha subito un 230 attentati e riportato 40 ferite. A proposito di ferite, c'è da rilevare come in Tex la ferita abbia un destino molto particolare: non fa in tempo a prodursi, che già è rimarginata; se si pensa che le pallottole finitegli addosso (17 di striscio alla testa, 15 agli arti superiori, 8 tra schiena, costato e arti inferiori) sono calibro 44 o 45 ("Winchester"), non si può non strabiliare per l'inconsueta tempra del nostro eroe».

• TEZUKA, OSAMU

Nato il 3 novembre 1926 a Osaka, Osamu Tezuka è considerato il padre del fumetto giapponese. Le sue storie hanno venduto più di quelle di qualsiasi altro autore al mondo e si calcola che i suoi disegni animati ammontino a non meno di 600 titoli. Ricordiamo qui solo una piccolissima parte dei suoi numerosi grandi successi come *Jungle Taitei* (L'imperatore della giungla), conosciuto in Italia grazie ai disegni animati dal titolo *Kimba il leone bianco*. Poi *Tetsuwan Atom* (Atom dal braccio di ferro), che è del 1951 ed è arrivato in Occidente come Astroboy e la cui storia prende spunto dalla morte in un incidente automobilistico del figlio del professor Tema. Il professore allora costruisce un robot dai super poteri identico al figlio scomparso.
Ricordiamo ancora il fiabesco *Ribbon no Kishi* (Il cavaliere dal fiocco) del 1963, arrivato in Italia come disegno animato dal titolo *La principessa Zaffiro*, e un'altra favola di sapore fantascientifico, *Hi no Tori 2772* (L'uccello di fuoco 2772). Anche questo disegno animato è conosciuto in Italia, con il titolo *L'uccello di fuoco spaziale*. Osamu Tezuka è morto il 9 febbraio 1989.

• THE THIMBLE THEATRE

Questo "teatro di simpatici imbroglioni" creato alla fine del 1919 dallo statunitense Elzie Crisler Segar•, è incentrato sulla famiglia Oyl, composta dalla bruttina e non dolcissima Olive Oyl, la nostra Olivia, e dal suo irascibile fratello Castor. Tra gli altri interpreti fissi, meritano di essere ricordati un bruto di nome Willy Wormwood e lo spiritoso Harold Ham Gravy. Inizialmente autoconclusive e pubblicate ogni giorno, tranne il venerdì e la domenica, le strisce di questa serie diventeranno col passare del tempo sempre più avventurose.
Tra i numerosissimi e più o meno effimeri comprimari, il più famoso è senz'altro Popeye•, il nostro Braccio di Ferro, un marinaio guercio e scorbutico, comparso per la prima volta il 17 gennaio 1929, che è piaciuto subito moltissimo ai lettori, tanto da diventare ben presto il vero protagonista nonché il titolare della serie.

In alto:
un'immagine da Ribbon no Kishi, serie giapponese nota in Italia come La principessa Zaffiro.

• THOMAS, ROY

Nato il 22 novembre 1940 nel Missouri, lo statunitense Roy Thomas esordisce nel mondo dei fumetti nel 1961 fondando, insieme a Jerry Bails, la *fanzine* "Alter Ego", una rivista per appassionati piena di notizie sui più popolari personaggi dei comic book. La sua conoscenza del settore lo porta a collaborare prima alla Charlton e poi alla National, la futura DC Comics, per approdare nel 1965 alla Marvel, diventando condirettore nel giro di pochi mesi e direttore editoriale nel 1972, quando Stan Lee• diventa direttore generale della casa editrice.
Profondo conoscitore dei supereroi (tanto che secondo molti critici egli capiva la loro psicologia meglio della maggior parte degli sceneggiatori), Thomas collabora a numerose serie e nel 1970 tiene a battesimo la versione a fumetti di Conan•, l'affascinante avventuriero barbaro creato negli anni Trenta dal romanziere Robert Ervin Howard che si imporrà ben presto come uno degli eroi più popolari degli anni Settanta. Nel 1980 questo autore passa alla DC Comics, occupandosi via via di numerose serie: da *All Star Squadron* a *Infinity Inc.*, da *Crimson Avengers* a *Young All-Stars*.

• THOR

Il mitico Thor, il dio del tuono delle antiche leggende nordiche, privato della memoria ed esiliato sulla Terra perché impari la semplicità e la modestia vivendo tra i mortali, abita tra i grattacieli dell'odierna New York. Ha completamente dimenticato le sue origini divine e crede di essere Donald Blake, un medico claudicante e impacciato, debole e vulnerabile. Quando il padre Odino ritiene giunto il momento di richiamarlo a sé, lo fa andare in vacanza in Norvegia e gli fa trovare in una caverna un bastone che, sbattuto per terra, può trasformarsi nel magico martello Mjolnir. Contemporaneamente Donald Blake si trasforma nel dio Thor, scoprendo la sua vera identità e i suoi incredibili poteri. Subito dopo sventa un'invasione spaziale contro il nostro pianeta e decide di mettersi al servizio dell'umanità, dividendo in seguito il suo tempo tra la Terra e Asgard, il leggendario regno delle divinità scandinave.
Creato nel 1962 da Stan Lee• e dal disegnatore Jack Kirby•, questo dio tra gli uomini è passato nel 1970 nelle mani di altri autori – come lo sceneggiatore Gerry Conway e i disegnatori Neal Adams• e John Buscema• – che hanno fatto del loro meglio per continuarne le gesta.

• THORNE, FRANK

Nato nel 1930, lo statunitense Frank Thorne incomincia a collaborare con varie riviste alla fine degli anni Quaranta e nel 1952 disegna per oltre un anno strisce quotidiane e tavole domenicali di Perry Mason. In seguito passa alla Dell, per la quale realizza parecchi comic book di Flash Gordon•, Jungle Jim• e Green Hornet• oltre alla versione a

A destra:
Thor, il dio del tuono della mitologia nordica.

fumetti di lungometraggi come *Ventimila leghe sotto i mari* e *Moby Dick*. All'inizio degli anni Settanta passa alla DC Comics, realizzando soprattutto comic book di Tarzan• e di Korak•.
Nel 1975 la Marvel gli affida le avventure di Red Sonja•, che ben presto Thorne porta al successo. L'autore si ritrae poi in uno dei personaggi della serie, uno stregone, e inventa uno spettacolo, *The Wizard and Red Sonja Show*, dove recita con una splendida ragazza in abiti succinti. Nel 1978 abbandona la Marvel per dar vita a un nuovo personaggio femminile, l'altrettanto affascinante Ghita d'Alizarr.

• THUNDER AGENTS

"Thunder" significa "tuono", ma è anche l'acronimo di The Higher United Nations Defense Enforcement Reserves, vale a dire Squadra speciale di intervento per la difesa delle Nazioni Unite. I *Thunder Agents* sono un gruppo di supereroi, dotati di particolari poteri oltre che di costumi variopinti, che combattono generalmente contro dittatori e nemici provenienti da paesi comunisti. Dynamo (fortissimo grazie a una cintura atomica), Noman (un androide praticamente indistruttibile che può rendersi invisibile grazie a un particolare mantello) e Menthor (dotato di un elmetto che amplifica i poteri mentali) sono i membri piú attivi di questo gruppo di agenti e i primi due sono stati titolari per un breve periodo di due testate.
Creati da Wallace Wood•, Leonard Brown e Larry Ivie (e in seguito continuati anche da numerosi altri autori tra i quali possiamo ricordare almeno Gil Kane•, Red Crandall, Steve Ditko• e Dan Adkins), i *Thunder Agents* sono stati pubblicati dalla Tower in un albo uscito dal novembre 1965 al novembre 1969. Nonostante il piú che discreto livello dei testi e dei disegni (lo standard si abbasserà con gli ultimi numeri), questa serie non è mai riuscita a conquistare il grande pubblico.

• TIBET

Pseudonimo di Gilbert Gascard, nato il 28 ottobre 1931 a Marsiglia. Trasferitosi in Belgio all'età di quattro anni, dimostra subito una spiccata predilezione per il disegno e la caricatura e nel 1947 entra agli studi Disney di Bruxelles, debuttando due anni dopo come illustratore sul settimanale "Héroïc Album", per il quale nel 1950 dà vita al suo primo personaggio, il detective Dave O'Flynn. Nel 1953 crea, per il settimanale fiammingo "Ons Volske", Chick Bill, protagonista di un western umoristico e parodistico che qualche anno dopo apparirà sulle pagine di "Tintin"• (può essere curioso ricordare che inizialmente Chick Bill e gli altri personaggi sono animali antropomorfi).
Autore assai prolifico, pur continuando a lungo questa serie e pur creando altri personaggi piú o meno effimeri (come il marziano Globul, Pat Rick, Mouminet e Alphonse, quest'ultimo su testi di René Goscinny•), nel marzo 1955 Tibet crea su "Tintin", assieme allo sceneggiatore e giallista André-Paul Duchateau (che aveva conosciuto dieci anni prima agli studi Disney), il giornalista-detective Ric Hochet•, conosciuto in Italia anche come Ric Roland, che continua tuttora. Apprezzato caricaturista, Tibet è stato anche a lungo presidente dell'Union professionelle des créateurs d'histoires en images, illustrations et cartoons, che raggruppa quasi tutti i disegnatori e gli sceneggiatori belgi.

In alto:
copertina di un comic book con le avventure dei Thunder Agents.

• TIBOR

Creato nel 1959 da Rasmus Jagelitz e dal disegnatore Hansrudi Wäscher, Tibor, Sohn des Dschungels, vale a dire "figlio della giungla", nasce evidentemente sulla scia di Tarzan• e di Akim•, ma non è il solito tarzanide cresciuto nella foresta, bensí un giovane milionario, Gary Swanson, che ha perso la memoria dopo essere caduto con il suo aereo nel cuore dell'Africa. Istruito sui pericoli della giungla oltre che sul linguaggio degli animali da Kerak, una grande scimmia che ha liberato da una trappola mortale, l'uomo riacquista infine la memoria, ma decide di rimanere definitivamente nella foresta per aiutare e proteggere la natura e i suoi amici animali dai cacciatori bianchi.
Può essere curioso ricordare che Akim era pubblicato in Germania sin dal 1953 ma, dopo la nascita di questo personaggio, molte sue avventure sono state ripubblicate cambiando semplicemente il suo nome in quello di Tibor.

• TICONDEROGA

Questa avvincente saga, ambientata nell'America settentrionale all'inizio del Settecento, all'epoca delle rivolte indiane e delle lotte tra inglesi e francesi, è incentrata sulle avventure di Ticonderoga Flint, un giovane cacciatore dai lunghi capelli neri sotto il tricorno e l'inseparabile fucile, che milita nelle file del generale Braddok ma non per questo considera tutti i pellirosse dei possibili nemici. La storia è raccontata dal settantacinquenne Caleb Lee, ferito alla testa in un combattimento navale, che in gioventú aveva conosciuto Ticonderoga e durante la convalescenza ne racconta le avventure mettendo un po' in ordine i propri ricordi.
Creata dallo sceneggiatore argentino Héctor G. Oesterheld• e disegnata da Hugo Pratt•, questa serie è stata pubblicata su "Frontera mensual" nel 1957 e all'inizio degli anni Sessanta è stata continuata per qualche tempo da Gisela Dexter.

• TIFFANY JONES

Modella e *cover girl* (per brevi periodi è stata anche attrice cinematografica, giornalista e arredatrice), Tiffany Jones è una giovane moderna, indipendente e sensibile, sofisticata e ben consapevole della propria bellezza. Infatti, nonostante la serie sia stata creata da due donne - la sceneggiatrice Jenny But-

terworth e l'ex disegnatrice di moda Pat Tourret – Tiffany Jones non disdegna di mostrare le proprie grazie. Un po' per il mestiere che fa, che la obbliga spesso a cambiarsi sotto gli occhi degli altri, e un po' perché "figlia" di un'epoca che incominciava a essere un po' più permissiva anche nei fumetti rivolti al grande pubblico.
Apparsa per la prima volta il 16 novembre 1964 sul quotidiano inglese "Daily Sketch", questa eroina è stata portata sullo schermo nel 1973 dall'attrice Anouska Hempel in un film un po' sconclusionato, intitolato semplicemente *Tiffany Jones*, che dovrebbe essere inedito in Italia.

• TIGER

Caratterizzato da un berretto da baseball perennemente calato sugli occhi, Tiger, conosciuto in Italia anche come Brancaleone, è a capo di una banda di "autentici" ragazzini, tutt'altro che complessati e problematici, che non hanno nulla a che fare con i personaggi di *Peanuts*• di Schulz•, anche se le loro riflessioni sono talora al limite del surreale. Tiger e i suoi amici – la sorellina Punkin-Head, le dinamiche Bonnie e Suzy, l'estroverso e robusto Hugo, l'antipatico secchione Julian e lo stupidissimo cane Stripe – passano la maggior parte del loro tempo giocando e compiono le solite monellerie tipiche della loro età.
Si dice che la serie, creata nel 1965 dallo statunitense Bud Blake, si basi sull'osservazione diretta di quanto succedeva nelle bande di ragazzini figli dell'autore e dei suoi amici, ed è probabilmente vero, visto che Blake conosce bene il mondo infantile.

• TILLIE THE TOILER

Bella ma con poco cervello, tanto da cacciarsi periodicamente in ogni tipo di guaio, la bruna Tillie Jones lavora come segretaria e modella nel salone di moda del signor Simpkins assieme al suo eterno fidanzato, Clarence MacDougall, detto Mac. Nonostante il titolo della serie ("toiler" significa "sgobbona"), Tillie non si impegna mai troppo nel lavoro ma passa da un flirt all'altro con grande disinvoltura. Lo scopo è quello di fare ingelosire Mac, che sposerà prima della fine della serie, ma un paio di volte è giunta a un passo dal matrimonio con altri uomini.
Le trame, abbastanza banali, erano riscattate dalla cura che l'autore metteva nel disegnare abiti e accessori della protagonista, sempre all'ultima moda. Tanto che, per tenersi aggiornato sulle tendenze internazio-

nali, si era abbonato a numerose riviste europee. Creata nel 1921 da Russ Westover• (che, a quanto pare, si era in parte ispirato alle vicissitudini impiegatizie della moglie), questa serie è stata realizzata dall'autore fino a metà degli anni Cinquanta e in seguito continuata da Bob Gustafson fino all'aprile del 1959. Assai popolare negli anni Venti, questa eroina è stata portata sullo schermo nel 1927 da Marion Davies nel film *Tillie the Toiler* (Ah! che maschietta!).

• TILLIEUX, MAURICE

Nato nel 1922 a Huy, il belga Maurice Tillieux pubblica il suo primo disegno su "Le Moustique" nel 1936 e inizia a collaborare a "Spirou"• due anni più tardi, ma sino alla fine della Seconda guerra mondiale si dedica soprattutto alla narrativa poliziesca, pubblicando vari romanzi. Dopo aver collaborato a diverse testate minori, dando vita a numerosi effimeri personaggi, nel 1949 questo autore inizia sulle pagine di "Héroïc Album" le avventure dell'investigatore privato Félix. Nel 1956 Tillieux passa a "Spirou"• e, non potendo continuare Félix per ragioni contrattuali, crea Gil Jourdan, un altro investigatore privato, il suo personaggio di maggior successo, che continuerà sino alla morte, avvenuta il 31 gennaio 1978 in seguito a un incidente d'auto. In questa serie sono abilmente mescolati avventura e umorismo. Le storie sono infatti realistiche e hanno un ritmo assai serrato, ma sono caratterizzate anche da un certo gusto per il grottesco e dagli incredibili giochi di parole di Libellule, l'assistente del protagonista. Inoltre, anche se spesso Gil Jourdan collabora con l'irascibile e non molto intelligente commissario Crouton, non mancano le critiche all'operato della polizia; tanto che le prime due avventure di questa serie sono state proibite in Francia sino al 1971 perché giudicate irrispettose verso le forze dell'ordine.
Autore assai prolifico, Tillieux ha dato vita anche all'intrepido fotografo Marc Jaguar, al "casalingo" César e a personaggi disegnati da altri autori (come l'umoristico Marc Lebut per Bernard Francis e Jess Long per Arthur Piroton) oltre ad aver scritto diverse avventure di Tif et Tondu per Will (Willy Maltaite), de *La ribambelle* per Jean Roba e di Natacha• per François Walthery.

• TIMOTHÉE TITAN

Tutto comincia in un negozio di elettrodomestici di proprietà dello zio del piccolo Timothée Titan, dove si vendono e si riparano televisori. I suoi genitori sono letteralmente svaniti nel nulla in seguito a un misterioso esperimento e il ragazzino, che ha conservato il quaderno di appunti del padre, sogna di poter proseguire i suoi studi. Una notte accade un fatto curioso: uno dei televisori del negozio si accende improvvisamente e Timothée, come Alice con lo specchio magico, riesce ad attraversare lo schermo e a entrare in un mondo pieno di straordinari personaggi come il mago Hocus Pocus, il cane parlante Alakazam e il cameleonte Propergol, in grado di trasformarsi in qualunque

In alto, a sinistra:
la modella Tiffany Jones.

A sinistra:
Tiger, noto in Italia come Brancaleone.

Sopra, al centro:
Tillie the Toiler.

cosa. Sogno o realtà? Il ragazzino non se ne preoccupa minimamente e vive fantastiche avventure da un capo all'altro dell'Universo, tra avveniristici robot e terribili pirati spaziali.
Creato dallo sceneggiatore francese François Corteggiani• e dal disegnatore Giorgio Cavazzano•, questo simpatico personaggio è stato pubblicato in Francia nella seconda metà degli anni Ottanta ed è stato proposto in Italia sulle pagine del "Giornalino"• alla fine del 1991.

• TIM TYLER'S LUCK

Il biondo Tim Tyler e il bruno Spud Slavins, ribattezzati in Italia Cino e Franco, sono orfani di entrambi i genitori ricoverati in un istituto nelle vicinanze di Cleveland. Sognano l'avventura e un bel giorno decidono di fuggire, trovando finalmente lavoro, dopo varie peripezie, presso la Sky-Line Airways, una piccola compagnia aerea. Nel 1932 riescono a farsi ospitare su un aereo destinato a fare il giro del mondo, ma l'apparecchio è costretto ad atterrare in Africa per un guasto al motore. Inizia così *Sotto la bandiera del re della giungla*, una delle loro storie più famose, la prima di un'interminabile serie di avventure esotiche. Di volta in volta alle prese con gorilla, stregoni e cacciatori bianchi, contro ladri astutissimi e avventurieri senza scrupoli, imbattendosi di tanto in tanto in favolosi regni del passato, questi personaggi hanno fatto sognare intere generazioni di lettori.

Quando sta per scoppiare la Seconda guerra mondiale, i due amici lasciano momentaneamente l'Africa per rientrare negli Stati Uniti dove, per qualche anno, indossano la divisa della Guardia costiera combattendo contro sommergibili tedeschi e spie al servizio dei nazisti. Anche se la vera guerra si stava combattendo altrove, la difesa del territorio nazionale non era certo meno importante e Cino e Franco hanno naturalmente modo di farsi onore portando a termine numerose missioni. Può essere curioso ricordare che in Italia, per sfuggire alla censura fascista che aveva proibito i personaggi statunitensi, Cino e Franco sono trasformati in due ragazzi finlandesi, Gianni Armas e Piero Suveri, che combattono a favore dell'Asse e contro i sovietici!
Finita la guerra, rimangono per qualche tempo in patria, prima come investigatori di una compagnia di assicurazioni e poi come protagonisti di una serie di storie ambientate nel West. Ma i lettori dimostrano di non gradire molto il cambiamento e i due amici sono di nuovo rispediti in Africa. Ormai sono cresciuti - Cino è sui vent'anni e Franco sui venticinque - e trovano una realtà ben diversa da quella che avevano lasciato prima della guerra, ricominciando a percorrere in lungo e in largo il continente alla ricerca di nuove avventure.
Anche se sono sempre state firmate da Lyman Young• - che ha creato questa serie nel 1928 - le più belle storie degli anni Trenta sono in realtà state disegnate da due "negri" (vale a dire autori senza diritto di firma) come Alex Raymond•, che in seguito avrebbe tra l'altro realizzato Flash Gordon•, Jungle Jim• e Secret Agent X-9•, e Charles Flanders, che in seguito avrebbe dato vita a Lone Ranger•. A partire dalla seconda metà degli anni Quaranta il figlio di Young, Jason Robert, che si firma Bob, si occupa delle strisce giornaliere, mentre le tavole domenicali (iniziate nel 1931 e sospese nel 1972) sono affidate a Tom Massey.

• TINTIN

Protagonista di lunghe storie avventurose ricche di suspense che l'hanno portato in giro per il mondo - dall'Unione Sovietica al Tibet, dal Congo e agli Stati Uniti e addirittura sulla Luna, con ben sedici anni di anticipo sugli astronauti statunitensi - Tintin è un giovane e intraprendente reporter creato nel gennaio 1929 da Hergé•, pseudonimo di Georges Rémi, uno dei capostipiti del fumetto belga.

In alto, a sinistra:
Timothée Titan e Propergol.
© Corteggiani e Cavazzano

A sinistra:
Tim Tyler e Spud Slavins, ribattezzati in Italia Cino e Franco.
© King Features Syndicate

In alto, a destra:
Tintin e il fedele Milou in una delle loro prime avventure.
© Casterman

Sopra:
copertina di "Tintin" in occasione del cinquantesimo anniversario del popolare personaggio di Hergé.

Anche se il suo stile non ha mai "incontrato" molto nel nostro paese, dove è stato proposto a più riprese senza particolare fortuna, questo autore ha dato vita a una vera e propria scuola ed è sempre stato molto meticoloso nella preparazione delle varie storie. Ma la sua proverbiale precisione diventa addirittura maniacale quando apporta minime modifiche alle varie ristampe o ridisegna con piccole sfumature certe vignette a seconda che l'edizione sia riservata al mercato franco-belga o a quelli esteri.
Oltre che di numerose trasmissioni radiofoniche e televisive e di alcuni film a disegni animati, questo personaggio è stato protagonista di due lungometraggi con attori, *Tintin et le mystère de la toison d'or*, diretto nel 1962 da Jean-Jacques Vierne, e *Tintin et les oranges bleues*, diretto nel 1964 da Philippe Condroyer. In entrambi i casi il ruolo del giovane reporter giramondo è stato affidato a Jean-Pierre Talbot.

★ "TINTIN"

Creato nel gennaio del 1929 da Hergé• (Georges Rémi), Tintin• ha una testata tutta sua a partire dal 26 settembre 1946. Sulle sue pagine appaiono personaggi importanti come Blake et Mortimer• di Jacobs•, Corentin• di Cuvelier• e Alix l'intrépide• di Martin•. Accanto all'edizione belga, che dura tuttora e che nel dicembre del 1988 ha preso il nome di "Tintin reporter", bisogna registrare un'edizione francese, durata dal 1948 al 1978. Tra gli eroi più popolari di questo periodoco meritano di essere ricordati almeno Dan Cooper• di Weinberg, Oumpah-pah• di Goscinny• e Uderzo•, Michel Vaillant• di Graton•, Comanche• di Hermann e Buddy Logway• di Derib•.

♦ TIRAMOLLA

"Figlio del caucciú e della colla", - questa è la definizione di uno dei più singolari e stravaganti personaggi del fumetto umoristico italiano. Come quello di Plastic Man•, il suo corpo può allungarsi a piacimento oltre che trasformarsi in qualsiasi oggetto, da un pallone a una bicicletta.
Creato nel 1952 da Roberto Renzi e dal disegnatore Giorgio Rebuffi•, Tiramolla è comparso per qualche tempo accanto a Cucciolo• e Beppe prima di avere una testata tutta sua dal luglio 1959, ritrovandosi affiancato dal maggiordomo-assistente Saetta e dal cagnolino Ullaò, che ricorda un po' il Flip dell'Eega Beewa• disneyano, il nostro Eta Beta. Tra gli autori che si sono in seguito alternati a Rebuffi ricordiamo Umberto Manfrin e Tiberio Colantuoni.

♦ TOM & JERRY

Questa celebre coppia è stata creata nel 1939 da Hanna & Barbera• per la Metro Goldwyn Mayer. Tom & Jerry sono protagonisti di una lunga serie di cortometraggi a disegni animati (sette dei quali hanno ottenuto il premio Oscar, mentre un Oscar speciale è stato assegnato loro per una "partecipazione straordinaria" accanto a Gene Kelly in un film musicale diretto nel 1945 da George Sidney, *Anchors Aweigh*, noto in Italia come *Canta che ti passa* o *Due marinai e una ragazza)* incentrati su inseguimenti, trucchi, trappole macchinose, colpi bassi, beffe, dispetti e chi più ne ha più ne metta, e portano la tradizionale gara tra il gatto e il topo al massimo delle sue possibilità narrative. Ma non si tratta dell'ennesima versione dell'eterna lotta tra il Bene e il Male. Perché l'irascibile gatto Tom non è certo il male, cosí come l'apparentemente indifeso topo Jerry non è proprio il bene. Inoltre, anche se entrambi si sopportano con un certo fastidio, in fondo non potrebbero fare a meno l'uno dell'altro.
A partire dal 1942, Tom e Jerry sono anche protagonisti di una lunga serie di fumetti. Una produzione che dura tuttora, anche se non sempre le storie disegnate sono sempre state all'altezza di quelle realizzate a disegni animati per il grande schermo.

♦ TOM FICCANASO

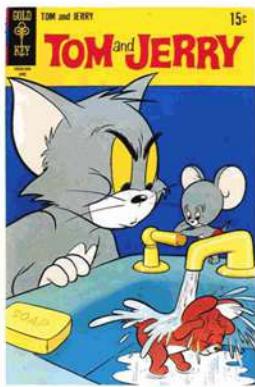
Il protagonista di questa serie creata da Benito Jacovitti• e apparsa sul "Giorno dei ragazzi"•, supplemento del quotidiano "Il Giorno" nella seconda metà degli anni Cinquanta, è un giornalista sempre a caccia di notizie. Tom Ficcanaso si crede davvero insuperabile nel proprio lavoro, mentre invece è un vero incapace, ed è sempre sull'orlo del licenziamento anche se, aiutato da un'incredibile fortuna oltre che da un'allegra incoscienza, alla fine delle sue varie avventure riesce quasi sempre, in un modo o nell'altro, a venire a capo delle situazioni ingarbugliate nelle quali aveva finito col ritrovarsi coinvolto.

♦ TOM POES

Creato nel 1938 dall'olandese Marten Toonder• e apparso in Cecoslovacchia e in Argentina prima di comparire, a partire dal 16 marzo 1941, anche su un quotidiano olandese, "De Telegraaf", Tom Poes è un simpatico gattino che cresce e matura con i suoi lettori. Infatti in un primo momento le trame, prettamente umoristiche, si rivolgono ai bambini, mentre in seguito punteranno agli

In alto:
Tiramolla, simpaticissimo "figlio del caucciù e della colla".

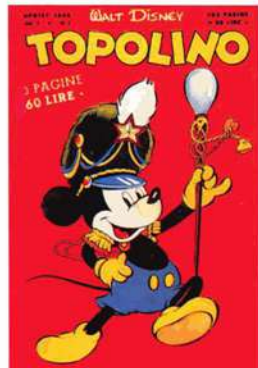
Sopra:
l'irascibile gatto Tom e l'apparentemente indifeso topolino Jerry, nemici-amici per la pelle.

Pagina a fronte, in basso:
Monsieur Jabot, uno dei protofumetti di Rodolphe Töpffer.

adolescenti e, negli anni Sessanta e Settanta, agli adulti con storie più intelligenti e satiriche. Compagno e antagonista del gattino è l'orso Olivier B. Bommel, che in seguito diventerà più popolare dello stesso Tom Poes.
Dopo oltre centocinquanta storie pubblicate sui quotidiani, nel 1945 questi personaggi diventano protagonisti di una specie di tavola domenicale a colori pubblicata su diversi settimanali e in seguito di un proprio albo. Assai popolari in Olanda, Tom Poes e Olivier B. Bommel sono anche protagonisti di libri illustrati, campagne pubblicitarie e disegni animati televisivi.

• TOONDER, MARTEN

Nato il 2 maggio 1912 a Rotterdam, l'olandese Marten Toonder debutta come autore di fumetti nel 1931 con il delicato Tobias, cui ben presto seguiranno numerosi altri personaggi, tra i quali meritano di essere ricordati almeno il gattino Tom Poes•, creato nel 1938, e l'ingenuo e disponibile Panda•, le cui avventure inizieranno nel 1946.
Comunemente definito il Disney olandese per le sue capacità organizzative oltre che per la quantità di fumetti e disegni animati prodotti, Toonder è inizialmente assistito dalla moglie, dal fratello e da pochi collaboratori, ma nel giugno 1942 si dedica anche alla realizzazione di disegni animati, dando vita a un proprio studio che in seguito si occuperà anche di fumetti e di pubblicità. Non bisogna infine dimenticare che questo studio ha influenzato non poco numerosi autori locali, dato che circa l'ottanta per cento dei disegnatori e degli sceneggiatori olandesi hanno prima o poi lavorato, per periodi più o meno lungo, ai suoi fumetti o ai suoi disegni animati.

• TÖPFFER, RODOLPHE

Figlio del pittore Wolfgang Adam Töpffer, lo svizzero Rodolphe è nato il 31 gennaio 1799 a Ginevra. Costretto a rinunciare alla pittura causa un progressivo indebolimento della vista, si dedica all'insegnamento, istituendo una scuola privata prima di ottenere una cattedra di retorica all'Accademia di belle arti della propria città.
Illustratore e caricaturista, anticipa i moderni fumetti con una serie di *histoires en images*, "racconti per immagini" (*Histoire de Monsieur Jabot, Histoire de Monsieur Crépin, Les amours de Monsieur Vieux-Bois*, ecc.) di cui non è facile stabilire l'esatta cronologia dato che l'autore ne faceva stampare un numero limitatissimo di copie che circolano fra i familiari, gli amici e alcuni allievi. I suoi personaggi sono molto ben caratterizzati (Monsieur Jabot è un tipico arrampicatore sociale, Monsieur Crépin un padre di famiglia alle prese con mille problemi, Monsieur Vieux-Bois un incorreggibile libertino e così via) ed egli è ben conscio di aver dato vita a qualcosa di completamente nuovo. « Fare la letteratura per immagini » – dirà tra l'altro nel suo *Storia della fisionomia* – « non vuol dir servirsi di un mezzo per esprimere un'idea grottesca, ma non vuol dire neanche rappresentare una storiella o un motto. Significa invece l'invenzione totale di un fatto per cui singole parti disegnate, messe una accanto all'altra, rappresentano un tutto ».
Tra i suoi primi estimatori l'ottantenne Johann Wolfgang Goethe, che all'amico ginevrino Frédéric Soret scriveva: « È incredibile come sappia ricavare da così pochi personaggi molteplici occasioni » e aggiungeva di leggere le sue storie poco per volta « per non rischiare di fare un'indigestione di idee ».
Lo scrittore francese François-Xavier de Maistre, famoso autore di *Viaggio intorno alla mia camera*, uno dei suoi primi critici, si complimentava invece con Töpffer in una lettera del primo aprile 1839 per la cura che metteva nel disegnare i suoi personaggi (« impossibile dare maggiore espressività a un viso con così pochi tratti ») e l'abilità nel far sì che fossero sempre uguali a se stessi.
Ce n'è quindi abbastanza per considerare questo autore, morto l'8 giugno 1846 a Ginevra, uno dei maggiori precursori del fumetto contemporaneo insieme al tedesco Wilhelm Busch, il creatore di Max und Moritz•, e al francese Georges Colomb, che con lo pseudonimo di Christophe ha tra l'altro dato vita a *La famille Fenoiullard*•.
Vedi nella pagina seguente il box sui protofumetti.

• TOPOLINO

Vedi Mickey Mouse

★ "TOPOLINO"

Pubblicato sin dal dicembre 1932 dal fiorentino Nerbini e inizialmente diretto da Paolo Lorenzini, nipote di Collodi, questo settimanale viene rilevato dalla Mondadori a partire dal numero 137 dell'11 agosto 1935. Prima della guerra alternava agli eroi disneyani grandi personaggi statunitensi, come Brick Bradford•, Cino e Franco (vale a dire *Tim Tyler's Luck*•) e Inspector Wade•, e importanti fumetti italiani come il Kit Carson• di Rino Albertarelli•, il Saturnino Farandola• di Pier Lorenzo de Vita•, Virus• di Walter Molino• e il famoso ciclo fantascientifico *Saturno contro la Terra* di Zavattini, Pedrocchi• e Scolari.
Nell'aprile del 1949 "Topolino" rinuncia al

Sopra:
copertina del primo numero del "Topolino" tascabile.

PRIMA DEI FUMETTI

Quasi a volerne nobilitare le origini, le prime storie dei fumetti partivano da remoti antecedenti culturali come le pitture delle caverne, i graffiti rupestri, i geroglifici egiziani, i bassorilievi della Colonna traiana e così via. Anche se sono indubbiamente nati stabilendo rapporti *più o meno stretti* con certe arti preesistenti (come le illustrazioni e le vignette satiriche e politiche), non bisogna comunque scomodare simili importanti "antenati". Infatti, così facendo, si dimentica che il carattere specifico dei fumetti risiede proprio nella loro natura di mezzo di espressione di massa, che nasce e si diffonde alla fine del secolo scorso negli Stati Uniti grazie all'industria giornalistica e alla serrata concorrenza tra due giganti della stampa, gli editori Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst, che dopo vari tentativi punteranno proprio sui fumetti per lanciare le edizioni domenicali dei loro quotidiani.
Dopo questa necessaria premessa, non dobbiamo però dimenticare che i fumetti hanno avuto non pochi precursori nel Settecento e nell'Ottocento. Tra questi meritano di essere ricordati almeno tre inglesi: William Hogarth (1697-1764), pittore, incisore e minuzioso vignettista; Thomas *Rowlandson (1756-1827), creatore di* veri e propri protofumetti con didascalie in rima; e James Gillray (1757-1815), che già usava le caratteristiche nuvolette. Seguono poi lo svizzero Rodolphe Töpffer* (1799-1846), autore di numerose storie illustrate; il tedesco Wilhelm Busch (1832-1908), creatore tra l'altro di Max und Moritz*, due terribili monelli, precursori degli altrettanto terribili *Katzenjammer Kids** di Rudolph Dirks*, i nostri Bibì e Bibò; e infine il francese Georges Colomb (1856-1945), che nel 1889 diede vita a *La famille Fenouillard** ispirandosi al mondo piccolo-borghese della provincia.
Non bisogna poi dimenticare che anche se lo Yellow Kid* di Richard F. Outcault* è comunemente considerato il capostipite del fumetto moderno, non mancano personaggi che potrebbero contendergli questo primato, come l'inglese Ally Sloper* e gli statunitensi *Little Bears**, tanto per ricordare solo i più importanti. A *lungo protagonista di vignette a tutta pagina più che di* tavole o di strisce umoristiche, Ally Sloper è apparso per la prima volta il 14 agosto 1867 sul settimanale inglese "Judy" e in Gran Bretagna è considerato il capostipite assoluto del fumetto. Creato da Charles Henry Ross, disegnatore non eccelso, in seguito affiancato da Isabelle Emilie de Tessier, che si firmava Marie Duval, questo scansafatiche squattrinato potrebbe benissimo essere il nonno di Andy Capp*, ma i critici, soprattutto quelli statunitensi, non l'hanno mai considerato un vero fumetto. I *Little Bears* sono invece simpatici orsacchiotti bianchi e *neri*, impegnati di volta in volta a fare o a dire (senza nuvolette, ma con brevi didascalie) cose divertenti su un tema comune. Creati da James Swinnerton* nel 1892 e pubblicati per qualche tempo sul "San Francisco Examiner", questi orsacchiotti non sono ancora protagonisti di un vero e proprio fumetto, ma questa serie è ugualmente importante perché ripropone ogni settimana personaggi appositamente creati per un quotidiano. In seguito sono stati dimenticati da tutti e riscoperti dopo molti anni. Questo spiega, almeno in parte, perché Yellow Kid è normalmente considerato il capostipite dei fumetti.

Sopra:
caricatura anti-inglese dello statunitense William Charles, realizzata nel 1818, che prende in giro John Bull, uomo-simbolo dell'Inghilterra.

In alto:
xilografia medievale con il caratteristico "filatterio", antenato della "nuvoletta" dei fumetti.

grande formato e punta esclusivamente sui personaggi disneyani, assumendo su per giú le attuali caratteristiche. Sulle sue pagine si alternano molti autori italiani - da Luciano Bottaro* a Giovan Battista Carpi*, da Romano Scarpa* a Marco Rota*, da Giorgio Cavazzano* a Massimo De Vita* - che danno vita a numerosi personaggi come Trudi, la fidanzata di Gambadilegno, Atomino Bip Bip, Brigitta, la pretendente di Uncle Scrooge*, il nostro Paperon de' Paperoni, Paperinik* e l'extraterrestre OK Quack. Dal numero 1702 del 10 luglio 1988 questo settimanale e tutte le altre pubblicazioni disneyane italiane sono gestite direttamente dalla Walt Disney Company Italia.

• TOPOLINO
Creato nel 1967 dallo spagnolo Alfons Figueras, questo Topolino è un ometto qualsiasi che, quando legge un libro o un fumetto o quando vede un film o uno spettacolo televisivo, non riesce mai a resistere alla tentazione di trasformarsi di volta in volta in Tarzan o in Fantomas, in Zorro o in James Bond; anche se, come è certo facile prevedere, va sempre incontro a guai di tutti i tipi e quasi sempre le sue storie si concludono con inseguimenti che ricordano un po' quelli delle comiche finali del cinema muto.

• TOPPI, SERGIO
Nato l'11 ottobre 1932 a Milano, Sergio Toppi esordisce nel mondo dei fumetti nel 1966, sulle pagine del "Corriere dei Piccoli"*, dopo aver lavorato a lungo come illustratore e, successivamente, come animatore presso gli studi Pagot. In seguito collabora anche al "Corriere dei Ragazzi"* (per le serie *Fumetto verità* e *I grandi nel giallo*) e al "Messaggero dei Ragazzi" (con numerosi fumetti storici su testi di Mino Milani) affinando il suo personalissimo stile.
Slegato da personaggi fissi (se si esclude l'eccentrico Collezionista, creato nel 1984 per la collana *I Protagonisti*), Toppi ha realizzato alcuni titoli della collana *Un uomo un'avventura* della Cepim, e alcuni episodi dell'*Histoire de France en bandes dessinées* e de *La Découverte du Monde*, entrambe della Larousse, e collabora tuttora alle maggiori riviste italiane (per esempio "Linus"*, "Sgt. Kirk"*, "Corto Maltese" e "Il Giornalino"*) con storie dal taglio inconfondibile che successivamente sono state raccolte in diversi volumi.

• TORE SCOCCIA
Accompagnato nei suoi periodici giri fra i pianeti da un robot-campionario saccente e chiacchierone, Tore Scoccia è un commesso viaggiatore di un imprecisato futuro che ha forti agganci con la nostra realtà e con la nostra vita di tutti i giorni, dato che l'autore, Giorgio Rebuffi*, che l'ha creato nel 1969, ha mescolato gli ingredienti tipici della fantascienza (astronavi, pianeti misteriosi, razze extraterrestri) con una bonaria satira della vita contemporanea.
Inutile dire che Tore Scoccia (chiamato in genere da tutti Scoccia Tore!) si trova spesso coinvolto, suo malgrado, in avvenimenti più grandi di lui. Ma egli non dimentica mai la propria professione. Infatti, anche se raramente riesce a convincere i possibili clienti extraterrestri della bontà della sua merce, alla fine trova quasi sempre qualche inedita utilizzazione di un prodotto per risolvere in maniera economica e pratica certi problemi locali.

• TORPEDO
Luca Torelli, giunto negli Stati Uniti dall'Italia ancora ragazzo, è cresciuto a New York negli anni del Proibizionismo, della Grande Depressione e del gangsterismo, vivendo a stretto contatto con la dura realtà oltre che con l'arroganza di certi poliziotti. Per sopravvivere fa il lustrascarpe, ma a diciotto anni scopre che alcuni tipi stanno preparando una rapina e si aggrega come autista. Da quel momento riesce a crearsi un proprio spazio e una fama di efficace killer solitario con piccoli lavoretti e qualche vendetta personale.
È un pesce piccolo e non fa certo parte del grosso giro della malavita organizzata, ma talvolta gli è anche capitato di dare fastidio a qualcuno. Come quando i temibili fratelli Dawson incaricano un tipo di mezza tacca, Rascal, di eliminarlo. Alla fine le parti si invertono e Luca Torelli, ormai detto da tutti Torpedo, gli risparmierà la vita facendone il suo solerte anche se non troppo intelligente tirapiedi.
Questo interessante personaggio è stato creato nel 1981 dallo sceneggiatore spagnolo Enrique Sanchez Abuli. Le prime due avventure sono state disegnate dallo statunitense Alex Toth*, il quale però non "sente" il personaggio e preferisce dedicarsi ad altri lavori. Torpedo viene così affidato allo spagnolo Jordi Bernet*, che entra mirabilmente nello spirito della serie.

• TORRES, DANIEL
Nato nel 1958 a Valencia, lo spagnolo Daniel Torres esordisce nell'estate del 1980 con una storia pubblicata su "El Vibora" e due anni dopo dà vita su "Cairo" alle mirabolanti avventure spaziali di Armando Mistral, alias Rocco Vargas*, proprietario di un locale alla moda e scrittore di fantascienza a tempo perso ma anche eroe spaziale reduce e destinato a grandi imprese. Oltre a continuare questa originale serie, Torres ha realizzato in seguito altri interessanti fumetti, tra i quali possiamo ricordare almeno una storia con simpatici e divertenti spunti erotico-fantascientifici pubblicata in Italia su "Glamour"*.

• TORTI, RODOLFO
Nato il 24 giugno 1947 a Roma, Rodolfo Torti studia animazione presso l'Istituto di stato per la cinematografia e la televisione.

A sinistra:
Tore Scoccia, un simpatico commesso viaggiatore dello spazio.
© Rebuffi

In alto:
il gangster Luca Torelli, meglio noto come Torpedo.
© Abuli e Bernet

Dopo il diploma lavora per qualche tempo nel cinema d'animazione e si occupa anche di grafica pubblicitaria prima di dedicarsi ai fumetti nel 1976 disegnando storie autoconclusive e una serie di strisce umoristiche sulle pagine di "Lanciostory"•. In seguito collabora con diversi editori e dal 1978 lavora per "Il Giornalino"•, realizzando tra l'altro Jackson Ranch, Fireman e il poliziesco Rosco & Sonny, che continua tuttora. Con lo sceneggiatore Roberto Dal Pra' ha dato vita a Jan Karta•, le cui avventure, iniziate nel 1984 sulle pagine di "Orient Express"•, sono in seguito continuate su quelle di "Comic Art"•. Torti è stato anche uno dei creatori di Rudy X•.

• TOTH, ALEX

Nato il 25 giugno 1928 a New York, nel 1947 lo statunitense Alexander Toth incomincia a collaborare alla National, la futura DC Comics, disegnando alcune storie di Atom e di Green Lantern•. In seguito, dopo aver lavorato per qualche tempo come aiutante di Warren Tufts• per Casey Ruggles•, collabora con la Standard Comics e con altre case editrici disegnando soprattutto fumetti bellici e storie poliziesche. Dal 1956 realizza numerose versioni a fumetti di film e telefilm per la Western Publishing, occupandosi tra l'altro dello Zorro• disneyano, e nel 1964, dopo una breve esperienza come direttore artistico della serie televisiva *Space Angel*, approda agli studi di Hanna & Barbera• (disegnando modelli per alcune loro serie di disegni animati realistici come *Space Ghost* e *The Mighty Mighter*), riprendendo in seguito a collaborare con la National con storie autoconclusive per "Hot Wheels" e "The Witching Hour". Negli anni Settanta disegna anche per le riviste dell'orrore della Warren ("Creepy"•, "Eerie" e "Vampirella") e all'inizio degli anni Ottanta firma le prime due avventure del Torpedo• dello sceneggiatore spagnolo Enrique Sanchez Abuli. Ma non "sente" questo personaggio (che verrà ottimamente continuato dallo spagnolo Jordi Bernet•), preferendo dedicarsi ad altri lavori. Tra questi merita di essere ricordata la serie dedicata all'affascinante pilota Jesse Bravo, pubblicata in Italia sulle pagine di "Comic Art"•.

• TOTÒ TRITOLO

Vedi Dennis the Menace

★ "I TRE PORCELLINI"

Pubblicato dalla Mondadori a partire dal 28 marzo 1935, questo settimanale ospita sulle sue pagine i fumetti tratti dalle *Silly Symphonies* disneyane, famosissime anche nel nostro paese, accanto a varie serie statunitensi (come Little Annie Roonie•, trasformata in Susetta Runi, e Brick Bradford•, ribattezzato Guido Ventura) e a interessanti storie locali come Ulceda, il primo western italiano, realizzato da Guido Moroni Celsi, la grande saga fantascientifica di *Saturno contro la Terra*• di Zavattini, Pedrocchi• e Scolari, e il simpatico Robottino di Yambo. Arnoldo Mondadori mirava a "Topolino"•, allora pubblicato da Nerbini - e, certo non a caso, Mickey Mouse• compare sin dall'inizio accanto ai Tre porcellini nella testata, anche se il giornale non poteva ancora pubblicare le sue storie a fumetti - che rileverà a partire dal numero 137 dell'11 agosto 1935. "I Tre porcellini" continua a essere pubblicato fino al numero 98 del 4 marzo 1937, quando l'editore milanese mette in cantiere un nuovo settimanale intitolato a un personaggio disneyano, "Paperino"•, che presenta anche esso i personaggi disneyani e altri eroi statunitensi accanto a storie italiane.

• TRIBUNZIO

Gneo Tribunzio Caramella, grande e grosso quanto tranquillo e pacioso, è un centurione romano dei tempi di Cesare che riesce sempre a concludere felicemente le imprese che gli sono affidate, provocando la rabbia e l'invidia dei suoi superiori, abili soprattutto nell'intrigo e nella cattiveria. Creato da Leone Cimpellin• su testi di Carlo Triberti e pubblicato nel 1966 sulle pagine del "Corriere dei Piccoli"•, questo personaggio nasce indubbiamente sulla scia del successo ottenuto anche in Italia da Asterix•, ma non ha l'ironia né lo spessore del piccolo gallo ideato da Goscinny• e Uderzo•.

• TRIGAN

In parte ispirata al ciclo fantascientifico di Linn di A.E. Van Vogt e al classico saggio dello storico inglese Edward Gibbon sulla decadenza e la caduta dell'impero romano, questa serie, intitolata *The Rise and the Fall of the Trigan Empire*, racconta la storia di un popolo che, in poco piú di una generazione, passa da una condizione primitiva a una sofisticata tecnologia. Il tutto avviene in un continente del pianeta Elektron, che ruota intorno a una lontana stella, Yarna, e non mancano importanti messaggi ai lettori quali l'importanza dei valori umani e l'inutilità delle guerre.

Creata da Don Lawrence su testi di Mike Butterworth e pubblicata sul settimanale inglese "Ranger" a partire dal 18 settembre 1965, la serie, ottimamente curata dal punto di vista grafico, è apparsa in Italia su

In alto:
copertina di un numero del mondadoriano "I Tre Porcellini".

A destra:
un'immagine di Trigan, serie inglese ottimamente disegnata da Don Lawrence.

"Vitt", la nuova versione del vecchio settimanale "Vittorioso"•.

• TRILLO, CARLOS

Nato nel 1943, l'argentino Carlos Trillo esordisce nel mondo del fumetto nel 1966 collaborando con "Patoruzú" e con "Tía Vicenta"; in seguito sarà coordinatore creativo della rivista "Satiricon" e caporedattore del quindicinale "Mengano". Nel 1975 incomincia a scrivere sceneggiature per numerosi disegnatori. Tra i suoi personaggi piú importanti possiamo ricordare il vecchio detective Daneri per Alberto Breccia•, El loco Chavez• per Horacio Altuna•, Alvar Mayor• per Enrique Breccia e Mack per Gustavo Trigo. Ha inoltre realizzato numerose riduzioni a fumetti, quasi tutte disegnate da Alberto Breccia•, da racconti e romanzi di Edgar Allan Poe, Horacio Quiroga e Lord Dunsany nonché dalle fiabe raccolte dai fratelli Grimm. Carlos Trillo è anche autore di numerose libri sui fumetti e, insieme a Guillermo Saccomanno, ha curato per alcuni anni puntuali rubriche sul mondo dei fumetti su "Skorpio"• e "Tit-Bits".

★ "TRINCA"

Realizzata con grande cura e senza risparmio di mezzi - tanto che può essere considerata una delle migliori pubblicazioni a fumetti per ragazzi uscite in Spagna - questa rivista è nata nata nel 1970 per valorizzare gli autori nazionali oltre che per raccontare storie del proprio passato, come le gesta medievali del Cid o le avventure di Manos Kelly•, e splendide versioni di classici della letteratura come il *Don Chisciotte* di Cervantes o *Il fantasma di Canterville* di Oscar Wilde. Piú volte premiata in Spagna ma troppo sofisticata e troppo costosa, questa rivista ha cessato le pubblicazioni dopo neppure tre anni di vita.

♦ TRINO

Con lo sguardo perennemente triste e una lunga barba bianca, Trino è un dio un po' sui generis, timido e dimesso, che sta creando un mondo - forse addirittura il nostro - ma non ha nessuna autonomia e deve ogni volta rendere conto di tutto a un padrone ironico e strafottente, una specie di datore di lavoro che gli fa timbrare il cartellino e ha sempre qualcosa da ridire su tutto quello che lui fa o non fa. E, soprattutto, su come lo fa. Trino ce la mette davvero tutta ed è dotato di molta buona volontà, ma gli manca una vera e propria strategia. Agisce sempre d'istinto, e non gliene va mai bene una. Come quando si scopre che gli animali mangiano biscotti, pane e marmellata e il suo capo si irrita per la spesa a cui andrebbe incontro e gli dà il drastico ordine di farli mangiare tra loro!
Questo simpatico dio incapace e pasticcione è stato creato da Francesco Tullio-Altan, noto semplicemente come Altan•, ed è apparso per la prima volta nel febbraio del 1974 sulle pagine di "Linus"•.

• TUFTS, WARREN

Nato il 12 dicembre 1925 a Fresno, in California, lo statunitense Warren Tufts si arruola nel 1943 e incomincia a disegnare storie avventurose per i giornali della marina. Tornato alla vita civile, collabora per qualche tempo a una radio locale per poi dedicarsi alla realizzazione di Casey Ruggles•, un fumetto western distribuito dall'United Feature Syndicate dal 22 maggio 1949 al 5 settembre 1954. In seguito dà vita all'effimero *The Lone Spaceman* (una curiosa serie che mescola satira e fantascienza e che egli stesso distribuisce ai quotidiani con l'aiuto del padre e del fratello), che verrà interrotto dopo solo sei mesi, e all'affascinante Lance•, pubblicato dal 5 giugno 1955 alla fine degli anni Cinquanta e anche questo sospeso per problemi di distribuzione.
Abbandonati i fumetti, Tufts ha collaborato soprattutto con stazioni radiofoniche e televisive ideando programmi e occupandosi di bozzetti e *storyboards* oltre che di grafica e di pubblicità.

• TUSKA, GEORGE

Nato nel 1916 nel Connecticut, George Tuska inizia a lavorare nel mondo dei fumetti come assistente di Frank Robbins• per Scorchy Smith•. In seguito si occupa di Hercules per la Quality e, dopo il servizio militare, trascorso disegnando per un giornale dell'esercito, Tuska realizza numerosi personaggi per i comic book; tra questi meritano di essere ricordati almeno Black Terror, uno scienziato trasformatosi in supereroe, e Crimebuster, un grintoso investigatore privato i cui genitori sono stati uccisi da una spia nazista. Dal 1959 alla seconda metà degli anni Sessanta si occupa delle tavole domenicali e delle strisce quotidiane di Buck Rogers•, capostipite del fumetto di fantascienza, approdando in seguito alla Marvel, per la quale si occupa a lungo di Iron Man• e di *Planet of Apes*, disegnando anche Ghost Rider•, Daredevil• e diversi altri personaggi.

In alto:
Carlos Trillo visto dal disegnatore argentino Andriusa.

A destra:
copertina di un numero di "Trinca", sofisticata rivista a fumetti spagnola dalla breve vita.

Sopra:
Trino, un dio dimesso e maldestro.
© Altan/Quipos

U

• UDERZO, ALBERT

Nato il 25 aprile 1927 a Fismes, nei pressi di Reims, da genitori italiani emigrati in Francia, Albert Uderzo dimostra una grande abilità nel disegno fin dalle elementari e già nel 1940, a tredici anni e mezzo, lavora a Parigi, nella redazione di "Junior", facendo qualche disegno e occupandosi di impaginazione e di ricerca iconografica. Alla fine della Seconda guerra mondiale collabora alla rivista "O.K." dando tra l'altro vita ad Arys Buck, un gallo invincibile che può essere considerato una specie di precursore di Asterix•, e al medievale Belloy, protagonista di storie prevalentemente umoristiche. Nella prima metà degli anni Cinquanta, in seguito alla chiusura di "O.K.", inizia a collaborare a "France-Soir" e a "France-Dimanche", illustrando fatti curiosi ed episodi di cronaca.
Nel 1954 conosce lo sceneggiatore René Goscinny•, con il quale realizzerà tra l'altro le avventure del pellerossa Oumpah-Pah• e, successivamente, quelle di Asterix, uno dei più popolari personaggi di tutti i tempi. Nel 1959, sulle pagine di "Pilote"• e su testi di Jean-Michel Charlier•, Uderzo crea anche ai piloti Tanguy et Laverdure•, che in seguito saranno continuati da Jijé•. Alla morte di Goscinny, avvenuta nel 1977, Uderzo ha continuato le avventure di Asterix fondando Les Editions Albert René che pubblicano le nuove avventure del piccolo gallo.

• UGAKI

Ambientate nel Giappone del dodicesimo secolo, le avventure di questo personaggio sono poco più di un pretesto, visto che l'autore, da sempre affascinato dalla cultura dell'antico Giappone, è interessato soprattutto a offrire un quadro il più completo possibile dei costumi e delle tradizioni di quel periodo storico. Ugaki è un solitario samurai alla ricerca di un maestro che possa insegnargli le migliori tecniche della difesa e dell'attacco, una figura che si ispira, almeno in parte, a Miyamoto Musahi, il più famoso samurai di quel periodo.
Create da Robert Gigi• – che aveva già dato vita qualche anno prima, su testi di Pierre Ferrier, a un altro samurai, Hito, pubblicato sul settimanale "France-Jeux" – le avventure di Ugaki iniziano nel 1972 sulle pagine del settimanale olandese "Eppo", per poi continuare su quelle di "Tintin"•, "Pilote"• e "Charlie Mensuel".

• UGOLINI, LOREDANO

Nato il 17 dicembre 1927 a Firenze, Loredano Ugolini inizia la sua attività nel 1948, disegnando copertine di libri per ragazzi dell'Editrice Salani, e una decina d'anni più tardi il disegnatore Erio Nicolò lo introduce nel mondo dei fumetti facendogli avviare una lunga e proficua collaborazione con la Casa Editrice Universo. Dopo aver disegnato numerose storie autoconclusive per gli "Albi dell'Intrepido" ed essersi tra l'altro occupato per un breve periodo del western Rocky Rider, nel 1965 Ugolini crea, su testi di Antonio Mancuso, i suoi personaggi più popolari: l'agente dell'ONU Billy Bis• sulle pagine dell'"Intrepido"• e lo scanzonato investigatore privato Cristal su quelle del "Monello"•, che lo terranno impegnato a lungo. Tra i personaggi di cui si è occupato in seguito bisogna ricordare almeno Tony Gagliardo, su testi di Mancuso, e Rox, su testi di Raffaele D'Argenzio. Anche il figlio Simone ha disegnato fumetti per la Casa Editrice Universo, con uno stile molto simile a quello del padre.

• ULYSSE

Alla fine della guerra di Troia i soldati greci si imbarcano sulle navi che li riporteranno a casa, ma gli autori di questa interessante serie, i francesi Jacques Lob e Georges Pichard•, mescolano un po' le carte, fornendo un'originale versione fantascientifica del celebre poema omerico e offrendo una nuova motivazione del pellegrinaggio di Ulisse: gli dèi greci sono in realtà extraterrestri, molto avanzati scientificamente, che organizzano tutte le traversie del re di Itaca per il loro divertimento.
Può essere curioso ricordare che le vicissitudini editoriali di questo fumetto non hanno in fondo nulla da invidiare a quelle del leggendario re di Itaca, costretto a vagare a lungo per il Mediterraneo. Dopo aver realizzato il primo episodio, gli autori lo propongono nel 1966 al Club Français du Livre come adattamento dell'*Odissea* di Omero, ma il loro lavoro viene rifiutato perché giudicato troppo poco fedele al poema originale. L'episodio è così pubblicato per la prima volta in Italia, nel luglio del 1968, sulle pagine di "Linus"• e soltanto otto mesi più tardi su "Charlie"•, in Francia. L'ultimo episodio è comunque apparso soltanto nel giugno del 1974 sul trimestrale "Phénix"•.

• UNCLE CREEPY

Noto in Italia anche come Zio Tibia, Uncle Creepy non è un vero e proprio personaggio

In alto:
il samurai Ugaki.

Sopra:
Uncle Creepy, un vecchietto maligno ma simpatico che introduceva e concludeva le varie storie di "Creepy".

A sinistra:
Uderzo ritrattosi come Obelix insieme a Goscinny-Asterix.

I FUMETTI DELL'ORRORE

Il primo boom dei fumetti dell'orrore scoppia negli Stati Uniti nel 1950, quando William M. Gaines e Al Feldstein pubblicano tre nuove testate - "The Vault of Horror", "The Crypt of Terror" (in seguito ribattezzata "Tales from the Crypt") e "The Haunt of Fear" - lanciate con lo slogan « Racconti del terrore illustrati. Vi sfidiamo a leggerli! ». L'orrore aveva già fatto qualche volta capolino nel mercato statunitense - basti pensare agli insoliti incubi di *Dreams of a Rarebit Fiend*, vale a dire "i sogni di un divoratore di crostini di formaggio", serie creata nel 1904 da Winsor McCay* con lo pseudonimo di Silas, al *Dr. Occult the Ghost Detective* di Jerry Siegel* e Joe Shuster*, una specie di Dylan Dog* ante litteram ideato dai creatori di Superman*, al Frankenstein* di Dick Briefer e alla versione a fumetti di alcuni classici della letteratura *horror* - ma evidentemente i tempi non erano ancora maturi.
Nel 1950, con i supereroi in piena crisi, gli editori erano alla ricerca di un nuovo filone che potesse conquistare il grande pubblico. E l'orrore va al di là delle loro aspettative, tanto che alla fine di quell'anno c'erano già una ventina di comic book di questo tipo. Un'altra ventina se ne aggiunsero nel 1951 e addirittura una quarantina nell'anno successivo. Per mettere un freno a queste pubblicazioni, il 17 settembre 1954 è promulgato il Comics Code Authority, che non solo vieta di mostrare scene raccapriccianti, mostri, vampiri, licantropi e cosí via, ma addirittura proibisce l'uso di parole come "orrore", "terrore" e "cripta" nei titoli dei comic book e nei titoli delle singole storie.

Sei copertine di comic book dell'orrore statunitensi degli anni Cinquanta.

Nel giro di pochi mesi i fumetti dell'orrore scompaiono dal mercato statunitense. La maggior parte delle testate sono definitivamente soppresse, altre puntano sulla fantascienza o sulle storie poliziesche. Qualcosa ricomincia a muoversi solo nel 1958, quando Forrest J. Ackerman e l'editore James Warren danno vita a "Famous Monsters", una rivista che sarà presto affiancata da "Monster World", che pubblica anche versioni a fumetti di famosi film dell'orrore. Nel 1964 Warren decide di rilanciare in grande stile i fumetti dell'orrore con una testata specifica: "Creepy"*.
Il successo di questa rivista porta alla nascita di numerose altre pubblicazioni mensili in bianco e nero - tra le quali meritano di essere ricordate almeno "Eerie", "Vampirella" e "Psycho" - mentre all'inizio degli anni Settanta scendono in campo anche colossi dei comic book come la Marvel e la DC Comics. La prima presenta il licantropo Werewolf*, Ghost Rider*, un giovane motociclista che ha fatto un patto col diavolo, lo zombi Simon Garth e il mostruoso Man-Thing*, e la seconda punta soprattutto su Swamp Thing*.
Per ciò che riguarda l'Italia, l'altro paese in cui il fumetto dell'orrore ha avuto successo, questo filone compare regolarmente nelle edicole a partire dal 1964, quando nasce Satanik*, una singolare variante del Dottor Jekyll e Mister Hyde, e conoscerà un piccolo boom nel 1969, quando la Mondadori pubblica negli Oscar *Le piacevoli notti di Zio Tibia*, un'antologia di "Creepy", e Pier Carpi e Alfredo Castelli* danno vita a "Horror"* per l'editore Gino Sansoni.
In seguito molti fumetti neri e molti pornofumetti punteranno decisamente su temi e situazioni orrorifiche: Jacula, Sukia e Zora, tre terribili quanto bellissime vampire, la diavolessa Lucifera, il mostro umano Wallenstein e, in tempi piú recenti, l'ironico Necron*.
Per giungere infine al Dylan Dog di Tiziano Sclavi*, nato nel 1986 e ben presto diventato un vero e proprio fenomeno editoriale e di costume.

dei fumetti ma soltanto una specie di testimone, un vecchietto maligno ma simpatico cui spettava di volta in volta il compito di introdurre e concludere le varie storie senza personaggi fissi pubblicate su "Creepy"•, commentandole con frasi divertenti e ammiccamenti macabri. Il suo volto, ormai un vero e proprio simbolo del brivido, è stato mantenuto intatto dai numerosi autori che hanno collaborato alla rivista (da Wallace Wood• ad Al Williamson• a Reed Crandall) nei cui brevi racconti hanno un posto importante l'imprevisto, l'ironia, gli scambi sapienti delle parti e gli immancabili colpi di scena finali.
Nata nel 1964 sulla scia del successo ottenuto da "Famous Monsters", una rivista sul cinema dell'orrore creata da Forrest J. Ackerman, "Creepy" era dedicata esclusivamente ai fumetti dell'orrore. Il successo di questa rivista ha portato alla nascita di "Eerie", a numerose imitazioni e, verso la fine degli anni Sessanta, a "Vampirella".
Vedi nella pagina precedente il box sui fumetti dell'orrore.

♦ UNCLE SCROOGE

Creato nel 1947 da Carl Barks• nella storia *Donald Duck's Christmas on Bear Mountain*, più volte ristampata in Italia con il titolo *Il Natale di Paperino su Monte Orso*, il primissimo Uncle Scrooge, il nostro Paperon de' Paperoni, direttamente ispirato all'Ebenezer Scrooge, protagonista del *Cantico di Natale* di Charles Dickens, era un vecchio malandato, scontroso e brontolone, che odiava tutto e tutti. Ma con il passare del tempo diventerà più giovanile e anche molto più simpatico, trasformandosi in un imprenditore moderno e dinamico, astuto e spregiudicato. Avarissimo oltre ogni dire - anche se talvolta è capace di spese folli pur di essere accettato in società - questo simpatico personaggio vive in un immenso deposito pieno di dollari su una collina che domina Paperopoli, ma è spesso in giro per il mondo alla ricerca di qualche tesoro insieme a Donald Duck•, il nostro Paperino e i suoi tre nipotini. Tra i suoi più irriducibili avversari bisogna ricordare la "terribile" Banda Bassotti, che periodicamente tenta di impossessarsi delle sue immense ricchezze, un altro supermiliardario, Rockerduck, e la maga Amelia, una bruna bellezza mediterranea che abita alle pendici del Vesuvio e vorrebbe impossessarsi della prima moneta guadagnata dal plurisuperextramegamiliardario per diventare a sua volta ricchissima.

Sopra, a sinistra:
Uncle Scrooge in un ritratto a olio di Carl Barks.

In alto:
Ally Sloper, il capostipite del fumetto britannico.

■ UNITED KINGDOM OF GREAT BRITAIN AND NORTHERN IRELAND

Lo statunitense Yellow Kid• viene comunemente considerato il capostipite del fumetto contemporaneo, però non bisogna dimenticare i meriti della Gran Bretagna, che sposta molto in là questo inizio, facendolo risalire sino ad Ally Sloper•, un degno precursore dell'Andy Capp• di Reg Smythe• creato nel 1867 da Charles Henry Ross. Il primo giornalino, "Funny Folks", risale al Natale 1874. Voluto dall'editore James Henderson, avrebbe dovuto essere un inserto speciale del settimanale "Budget Weekly", ma diventò ben presto una pubblicazione autonoma. Non ci sono ancora veri e propri fumetti, bensì brevi storie illustrate con lunghe didascalie, e non presenta alcun personaggio di successo, ma è indubbiamente un illustre precursore della "letteratura disegnata".
Dato che "Funny Folks" riprendeva soprattutto materiale apparso qualche anno prima su "Judge", "Life" e altri periodici statunitensi, si può dire che il vero boom del fumetto inglese inizia con l'apparizione di "Comic Cuts" il 17 maggio 1890. Alfred Harmsworth, che aveva lavorato per Henderson, decide di puntare sugli autori inglesi. Pubblica un annuncio sulla sua rivista e viene sommerso da una tale quantità di materiale che il 26 luglio di quello stesso anno darà vita a una nuova testata, "Illustrated Chips", sulle cui pagine Tom Browne creerà, il 16 maggio 1896, i simpatici vagabondi Weary Willie and Tired Tim•, che saranno continuati da altri autori fino al 1953.
Sulla scia del successo di queste riviste, nascono ben presto numerose altre testate: da "Larks" a "Puck Junior", da "Lot-O-Fun" a "Rainbow". Apparsa all'inizio del 1904, quest'ultima era certo la più riuscita e sulle sue pagine compariranno i *Bruin Boys*•, un'allegra brigata di giovani animali antropomorfi creati da Julius Stafford Baker.
Per ciò che riguarda le strisce quotidiane, la prima, Teddy Tail, è pubblicata dal "Daily Mail" a partire dal 1915, ben presto seguita da Pip, Squeak and Willie, un cane, un pinguino e un coniglio, serie del "Daily Mirror" uscita nel 1919, dall'orsetto Rupert•, presentato dal "Daily Express" a partire dall'8 novembre 1920, da Pop, protagonista di una striscia famigliare apparsa sul "Daily Sketch" nel maggio 1921 ed esportata anche negli Stati Uniti, e da numerose altre serie.
Gli anni Trenta sono comunemente considerati l'età d'oro del fumetto inglese. Il 5 dicembre 1932 compare tra le strisce del "Daily Mirror" l'affascinante e maliziosa Jane•, creata da Norman Pett, mentre qualche anno dopo sarà la volta del detective

Buck Ryan•. Tra i settimanali possiamo ricordare "Happy Days", il primo stampato interamente a colori, "Mickey Mouse Weekly", che pubblica materiale realizzato in Gran Bretagna accanto alle storie originali disneyane, e "The Beano" che, ribattezzato "Dandy", è pubblicato ancora oggi.
Il decennio successivo, anche a causa della Seconda guerra mondiale, è decisamente in tono minore (meritano di essere ricordati soltanto il successo di Marvelman•, un supereroe tutto inglese che ha avuto origine dal Captain Marvel• statunitense, e la nascita del fantascientifico Garth•), mentre gli anni Cinquanta iniziano alla grande con l'apparizione del primo numero di "Eagle"•, un settimanale tutto a colori e di grande formato che diventa ben presto la piú popolare e diffusa rivista per ragazzi a fumetti del paese. Tra i suoi personaggi piú famosi possiamo ricordare il fantascientifico Dan Dare•, Jeff Arnold• e Raff Regan. Sydney Jordan• crea Jeff Hawke• nel 1954 e tre anni dopo Reg Smythe dà vita al popolarissimo Andy Capp, mentre nel 1959 "muore" l'affascinante Jane.

Negli anni Sessanta e Settanta si accentua il progressivo distacco tra le riviste per ragazzi e le strisce dei quotidiani. Le prime sono numerose, stampate su carta povera, quasi sempre in bianco e nero, si rivolgono a giovani e giovanissimi e pubblicano personaggi sconosciuti nel resto del mondo. Salvo le solite debite eccezioni come gli eroi di "Eagle", Judge Dredd•, stella di "2000 A.D.", e l'immensa produzione di storie di guerra senza personaggi fissi, prodotte e distribuite internazionalmente dalla Fleetway. Eroi ed eroine delle strisce si rivolgono invece a un pubblico piú maturo e sono popolari un po' in tutto il mondo. Oltre ai personaggi già ricordati basterà citare Bristow• e Wack•, James Bond• e Modesty Blaise•, *The Seekers*, noti in Italia come *I segugi*, e la bellissima Scarth•.
Negli anni Ottanta il fumetto inglese non attraversa un periodo particolarmente fiorente e molti ottimi autori (come Alan Moore•, Dave Gibbons•, Pat Mills, Kevin O'Neill, Alan Davis e Brian Bolland, tanto per ricordare soltanto qualche nome) lavorano soprattutto per il mercato statunitense.

■ UNITED STATES

Anche se non mancano certo precursori illustri, come abbiamo già visto in altre occasioni (vedi per esempio le voci dedicate a James Swinnerton e alla Gran Bretagna), i fumetti nascono ufficialmente alla fine del secolo scorso negli Stati Uniti. E precisamente il 16 febbraio 1896, quando nella tavola di Yellow Kid•, un monello creato meno di un anno prima da Richard F. Outcault•, compaiono le caratteristiche nuvolette e quegli elementi che contribuiscono a farne il capostipite del fumetto moderno.
Nato sul supplemento domenicale a colori del quotidiano "New York World", Yellow Kid è ben presto affiancato da numerosi altri personaggi. Tra questi possiamo ricordare almeno i terribili *Katzenjammer Kids*•, i nostri Bibí e Bibò, lo sfortunato Happy Hooligan•, ribattezzato Fortunello sulle pagine del "Corriere dei Piccoli"•, Buster Brown•, il fantastico Little Nemo•, Krazy Kat• e Arcibaldo e Petronilla, protagonisti di *Bringing up Father*•. Sin dal loro primo apparire i fumetti statunitensi conoscono un grande successo internazionale, anche grazie alla nascita di agenzie specializzate, i *syndicates*, che ne curano la produzione e la distribuzione.

In alto a sinistra:
il pinguino Squeak, il cane Pip e il coniglio Willie.
© Daily Mirror

A sinistra:
Garth nella versione di Stephen Dowling.
© Daily Mirror

Sopra:
inizio della saga di Dan Dare sul primo numero di "Eagle".
© IPC Magazines

Prettamente umoristici fino alla fine degli anni Venti - tranne le solite debite eccezioni come Little Orphan Annie• e *Tim Tyler's Luck*•, i nostri Cino e Franco - i fumetti "scoprono" l'avventura soltanto all'inizio del 1929, quando escono le prime strisce di Tarzan•, il popolarissimo re della giungla creato da Edgar Rice Burroughs, e Buck Rogers•, capostipite della fantascienza a strisce. Negli anni Trenta nascono grandi eroi avventurosi come Dick Tracy• e Flash Gordon•, Mandrake• e The Phantom•, il nostro Uomo Mascherato, *Terry and the Pirates*• e Secret Agent X-9•, Prince Valiant• e Red Ryder•, ancora oggi conosciuti un po' in tutto il mondo. Altri personaggi come Popeye• e Mickey Mouse•, popolarissimi in Italia come Braccio di ferro e Topolino, mescolano abilmente umorismo e avventura, anche se non mancano serie prettamente umoristiche come quelle "interpretate" da Blondie• e da Li'l Abner•. Nel giugno 1938 nasce Superman•, prototipo di una serie pressoché infinita di supereroi dotati di incredibili poteri, e l'anno successivo esce la prima avventura di Batman•.

Alla fine degli anni Trenta, quando la Seconda guerra mondiale è ormai imminente, molti eroi si impegnano sempre più politicamente mentre altri, Captain America• in testa, combattono apertamente i nazisti prima dell'entrata in guerra degli Stati Uniti. In seguito moltissimi personaggi dei fumetti si arruoleranno per rispondere all'appello della patria. Neppure Topolino e Donald Duck•, il nostro Paperino, si sottrarranno al loro dovere: il topo più famoso del mondo lotta infatti contro Gambadilegno, il suo tradizionale avversario, passato dalla parte dei nazisti, mentre Paperino viene messo a disposizione del Ministero del tesoro e fa pubblicità al prestito di guerra. Alla fine della guerra la popolarità dei supereroi cala sensibilmente e alcuni personaggi - soprattutto quelli più rozzi e interventisti - scompaiono in breve tempo senza suscitare alcun rimpianto, mentre nascono eroi del calibro del detective Rip Kirby• e del pilota Steve Canyon• e Walt Kelly• dà vita a Pogo•, protagonista di una serie umoristico-satirica che è andata sempre più politicizzandosi.

Negli anni Cinquanta, mentre il fumetto europeo incomincia a dare del filo da torcere a quello statunitense sui mercati nazionali e su quelli internazionali, nascono i *Peanuts*•, Beetle Bailey• e il cavernicolo B.C.•, personaggi che si rivolgono soprattutto agli adulti con strisce quotidiane e tavole domenicali autoconclusive piene di humour e ricche di intelligenza. Jules Feiffer• a sua volta crea a una tavola domenicale senza personaggi fissi, diffusa un po' in tutto il mondo, che ha notevolmente influenzato un'intera generazione di autori satirici.

All'inizio degli anni Sessanta i supereroi tornano in auge grazie a Stan Lee•, che li rende più umani investendoli dei problemi di tutti i giorni. Tra i suoi personaggi più rappresentativi possiamo ricordare almeno i *Fantastic Four*• e Spider-Man. A metà degli anni Sessanta si impongono l'orrore con "Creepy"• e il cosiddetto fumetto underground, un genere molto critico verso la cultura ufficiale, messa alla berlina da autori come Robert Crumb• e Gilbert Shelton, rispettivamente autori di Fritz the Cat• e dei *Freak Brothers*•. Negli anni Settanta e negli anni Ottanta continua il boom dei comic book dedicati prevalentemente ai supereroi (anche se il più popolare personaggio degli

Sopra:
Flash Gordon nella versione di Bob Fujitmi.
© King Features Syndicate

A destra:
l'impegnato Doonesbury di Trudeau.
© Universal Press Syndicate

anni Settanta è Conan*, l'affascinante avventuriero barbaro creato negli anni Trenta dal romanziere Robert Ervin Howard), le strisce avventurose segnano il passo e quelle umoristiche producono capolavori come Opus* e Calvin & Hobbes*. Non occorre infine dimenticare riviste come "Heavy Metal" - che alternava sulle sue pagine storie riprese dal mensile francese "Métal Hurlant"* ad altre di autori statunitensi del calibro di Al Williamson*, Berni Wrightson*,

Mike Kaluta e Howard Chaykin* - e come la sofisticata "Raw", realizzata ed edita da Art Spiegelman* a partire dall'agosto 1980, sulle cui pagine è comparso Maus*, uno dei capolavori del fumetto statunitense.

◆ L'UOMO MASCHERATO
Vedi The Phantom

◆ L'UOMO RAGNO
Vedi Spider-Man

◆ UP IL SOVVERSIVO
Perennemente disegnato a testa in giù, Up non solo rifiuta la logica dei detentori del potere e contesta il sistema (rappresentato soprattutto da politici, magistrati e poliziotti in tenuta antiguerriglia) e le sue contraddizioni, ma viola addirittura la legge di gravità, dimostrando cosí di trovarsi - anche fisicamente - al di fuori di quei valori sui quali poggia la società italiana.
Creato nel 1969 da Alfredo Chiappori*, questo personaggio non è un estremista ma un osservatore critico e ironico della nostra realtà politica, che mette di volta in volta alla berlina con i suoi pungenti commenti.

◆ THE UPSIDE-DOWNS
Creata da Gustave Verbeck e apparsa dall'ottobre 1903 al gennaio 1905 sul supplemento domenicale del "New York Herald", questa serie, intitolata *The Upside-downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*, vale a dire "gli alti e bassi della giovane Lovekins e dell'anziano Muffaroo", è senz'altro la piú originale e curiosa mai realizzate nel mondo dei fumetti. Non tanto per l'ambientazione fantastica né per l'esile trama (con la dolce Lovekins che immancabilmente si caccia nei guai e altrettanto immancabilmente viene salvata dal vecchio Muffaroo), quanto perché ogni singola tavola non terminava con l'ultima vignetta, ma la storia continuava capovolgendo la pagina e rileggendo in senso inverso le varie vignette, visto che ognuna poteva essere guardata tanto in un senso che nell'altro. Non ci risulta che questa incredibile tecnica narrativa, tutto sommato assai limitata, sia in seguito stata utilizzata da nessun altro autore.

■ URSS
Vedi Rossija

◆ URUSEI YATSURA
Questa lunga storia, pubblicata per la prima volta nel 1978 dalla rivista "Shonen Sunday", edita dalla Shogakukan, si rivela subito un clamoroso successo, e non solo in Giappone. Il fumetto è conosciuto anche in Italia con il titolo di Lamú, dal nome della bella e discinta aliena che ne è la protagonosta principale. Al centro della storia c'è il sentimento d'amore che Lamú nutre nei confronti di Ataru Moroboshi, del quale pretende di diventare moglie e perciò si installa a casa sua. Ataru vorrebbe però tornare con Shinobu, sua vecchia fiamma, anche se non manca di interessarsi di volta in volta a tutte le ragazze che gli capitano a tiro. Da qui la storia si complica riempiendosi di personaggi stravaganti, umani e alieni, e di esilaranti trovate narrative. Prima del fumetto, è arrivato in Italia il disegno animato: la prima parte si intitola *Lamú, la ragazza dello spazio* e la seconda *Superlamú*.

Pagina a fronte, in alto, a destra:
Calvin & Hobbes.

Pagina a fronte, sopra a destra:
Felix the Cat.

In alto:
una tavola di The Upside-Downs, l'unico fumetto che si legge dall'alto in basso e viceversa.

Sopra, a sinistra:
Charlie Brown, uno dei Peanuts.

A destra:
copertina di un albo di Urusei Yatsura, nota in Italia come Lamú.

V

★ "VAILLANT"

Nato il 13 settembre 1944 come "Le Jeune Patriote" - quattro pagine di grande formato, con molti testi e pochissimi fumetti - per trasformarsi in "Vaillant" il primo giugno 1945 - dedicando molto spazio ai fumetti e puntando quasi esclusivamente su autori nazionali - questo settimanale diventa ben presto, insieme a "Spirou"• e a "Tintin"•, uno dei più popolari giornali per ragazzi in lingua francese. Tra i personaggi più interessanti nati sulle sue pagine, meritano di essere ricordati il cane Pif• di Arnal•, *Les pionniers de l'Espérance*• di Lécureux e Poïvet•, Arthur• di Cézard e Gai-Luron• di Gotlib•. Giunto al numero 1239, il 3 marzo 1969 "Vaillant" si trasforma ancora: prima in "Pif-gadget", nel 1982 in "Le Nouveau Pif" e nel 1986 semplicemente in "Pif", allegando a lungo un piccolo oggetto in regalo ogni settimana.

• VALENTINA

La fotografa milanese Valentina Rosselli compare per caso nella terza puntata de *La curva di Lesmo*, storia scritta e disegnata da Guido Crepax• e pubblicata nel 1965 su "Linus"• - incentrata su Philip Rembrandt, alias Neutron•, critico d'arte e investigatore dilettante, dotato di uno sguardo paralizzatore capace di rallentare o addirittura fermare il tempo - e, nel giro di pochi numeri, dal classico ruolo cui sembrava destinata, quello di eterna fidanzata (anche se notevolmente più libera e disinibita della maggior parte delle eroine che l'avevano preceduta nella storia del fumetto), Valentina diviene la vera protagonista della serie, retrocedendo Philip Rembrandt al ruolo di comprimario e facendogli abbandonare, salvo rarissime occasioni, i suoi eccezionali poteri.

Tra i due si è instaurato un rapporto arioso, passionale, assolutamente libero da quelle competitività e da quelle prevaricazioni che di solito caratterizzano il matrimonio tradizionale. Donna libera e spregiudicata, Valentina può quindi scorrazzare in piena libertà nel suo mondo onirico, soggetta ai più deliranti incubi. Philip è un partner discreto e comprensivo, per nulla geloso del maggior successo della sua compagna e non dimostra di prendersela troppo per le scappatelle sentimentali della bella fotografa.

Largamente utilizzata nella pubblicità e per disegni su foulards, asciugamani, camicette e così via, Valentina non ha avuto fortuna sullo schermo e il film *Baba Yaga*, del 1973, è stato contestato dal regista Corrado Farina per i tagli operati dal produttore. Nella seconda metà del 1989 la fotomodella Demetra Hampton ha interpretato l'eroina creata da Crepax in una serie di telefilm trasmessi da Italia 1.

• VALENTINA MELAVERDE

Creata nel 1968 da Grazia Nidasio sulle pagine del "Corriere dei Piccoli"•, Valentina è una simpatica adolescente acqua e sapone, dagli occhi verdi e i capelli rossi, soprannominata in famiglia Melaverde. Le brevi storie ce la fanno vedere alle prese con i problemi di tutti i giorni, tanto a scuola quanto a casa, con il fratello Cesare e con la sorellina Stefania, detta Stefi, con i primi innamoramenti e così via. Giunta alle soglie dell'università, Valentina ha lasciato il ruolo di protagonista a Stefi, anche se di tanto in tanto fa capolino in qualche storia.

• VALÉRIAN

Agente spazio-temporale dell'Impero Terrestre, Valérian vive intorno al 2720 e insieme alla sua graziosa assistente Laureline è sempre in giro per la Galassia, tanto nello spazio quanto nel tempo, per controllare che tutto vada per il verso giusto e nulla possa turbare la pace dell'Universo. Pur vivendo nel futuro, Valérian ha un po' la mentalità di un uomo dei nostri giorni, con tutti i suoi problemi e le sue contraddizioni.

Creata dallo sceneggiatore Pierre Christin, in arte Linus, e dal disegnatore Jean-Claude Mézières• questa serie, pubblicata sulle pagine di "Pilote"• dal novembre 1967, è molto curata, tanto per i soggetti e i dialoghi quanto per i disegni, ora realistici e minuziosi ora ironici e grotteschi.

Sopra, a sinistra:
copertina di "Vaillant", popolare rivista a fumetti francese.

Sopra:
Valentina, una delle più famose eroine italiane.

A destra:
l'agente spazio-temporale Valérian.

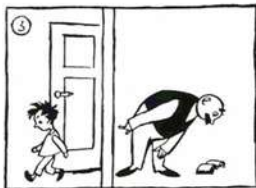
In alto: copertina del primo numero di "Vampirella".

◆ VAMPIRELLA
Proveniente da Drakulon, un pianeta in via di estinzione, sul quale il sangue sostituisce l'acqua come elemento vitale, la splendida Vampirella ha trovato rifugio sulla Terra dove, per sopravvivere, è costretta a nutrirsi di sangue umano. Apparsa nel settembre 1969 sul primo numero di "Vampirella", questa eroina avrebbe dovuto in seguito limitarsi, come Uncle Creepy* sulle pagine di "Creepy"*, a introdurre e concludere i vari fumetti con frasi divertenti e ammiccamenti macabri. Ma piace subito ai lettori e diventa così protagonista di una lunga serie di storie scritte da Archie Goodwin*, e in seguito da altri sceneggiatori, e disegnate prima dal freddo Tom Sutton e poi dallo spagnolo José Gonzales, che avrebbe via via accentuato il *sex appeal* di questa affascinante eroina, spesso generosamente discinta.
Può essere curioso ricordare che Vampirella è nata da una copertina realizzata da Frank Frazetta* per "Creepy". Vedendola, l'editore decise di lanciare una nuova testata di fumetti dell'orrore e chiede a Forest J. Ackerman di scrivere una singola storia. Ma il successo è tale che Goodwin è incaricato di occuparsene.
Partendo dall'idea originaria di Ackerman, Goodwin fa vivere questa eroina sulla Terra, costringendola a sopravvivere di sangue umano prima che un siero sintetico potesse permetterle di farne a meno. Anche se la sua mancanza la trasforma periodicamente in un animale da preda, con il passare del tempo Vampirella diventa un personaggio quasi positivo e le storie incominciano a essere incentrate più sugli intrighi e sull'azione che sulle sue eccentriche abitudini alimentari. In seguito Goodwin introduce nella serie anche l'anziano Conrad Van Helsing e suo figlio Adam, discendenti dell'irriducibile avversario di Dracula nel romanzo ottocentesco di Bram Stoker. Come il loro antenato, i due sono cacciatori di vampiri. Ma il giovane si innamora della ragazza e contribuisce non poco alla sua redenzione.

• VANCE, WILLIAM
Nato l'8 settembre 1935 ad Anderlecht, nei pressi di Bruxelles, il belga William Vance esordisce come disegnatore pubblicitario nella seconda metà degli anni Cinquanta. Nel 1962 inizia a collaborare a "Tintin"* come illustratore e due anni dopo crea, su testi di Yves Duval, l'affascinante Howard Flynn, giovane ufficiale della marina reale inglese, protagonista di movimentate storie. Nel 1967, dopo l'effimero western Ray Ringo, dà vita all'avventuroso Bruno Brazil su testi di Louis Albert, pseudonimo di Michel Regnier, più noto come Greg*, e l'anno successivo continua Bob Morane (creato a metà degli anni Cinquanta dallo scrittore Henri Vernes e protagonista di una lunga serie di romanzi popolari), le cui avventure erano già state raccontate a fumetti da Dino Attanasio e Gérald Forton.
In seguito Vance abbandonerà questi personaggi per creare il cavaliere Ramiro, figlio bastardo di Alfonso II di Castiglia, su testi di Jacques Stoquart, a Roderic, insieme allo sceneggiatore Lucien Meyes, e al misterioso XIII, protagonista di un'avvincente serie di spionaggio scritta da Jean Van Hamme.

A destra: "Vecu", interessante testata francese di fumetti storici.

◆ VATER UND SOHN
Un padre calvo e baffuto, solo apparentemente burbero, e il suo simpatico figlioletto sono i principali protagonisti di questa poetica serie creata nel 1934 dal tedesco Erich Ohser, che si firmava E.O. Plauen, sulle pagine della rivista "Berliner Illustrierte". Pieni di amore per il prossimo e per la natura, i due sono spesso testimoni di fatti curiosi. Apprezzata da grandi e piccini e considerata dai critici un tipico esempio dell'umorismo tedesco, questa serie è ancora oggi popolare in Germania grazie a periodiche ristampe.

★ "VECU"
Curata dal critico Henri Filippini e lanciata in grande stile nel 1985 con una costosa campagna pubblicitaria e lo slogan "l'Histoire, c'est aussi l'Aventure", vale a dire, "la storia è anche avventura", questa rivista mensile non si occupa di "storia a fumetti", come già avevano fatto la Larousse in Francia e la Mondadori in Italia, ma di realizzare avventure nelle quali la storia, ricostruita minuziosamente, giochi un ruolo di fondamentale importanza. Anche l'ambientazione e i costumi sono molto precisi, frutto di lunghi studi e di una documentazione sempre assai accurata. La formula di questa rivista ha avuto un certo successo in Francia, ma non è stata esportata all'estero.

Sopra: Vater und Sohn, protagonisti di una popolare serie tedesca.

◆ I VENDICATORI
Vedi The Avengers

◆ VERSAILLES NO BARA
Scritta e disegnata da Riyoko Ikeda, questa storia, ambientata al tempo della Rivoluzio-

In alto:
Lady Oscar, protagonista di Versailles no Bara, un fumetto giapponese ambientato durante la Rivoluzione francese.

ne francese, lunga più di 1700 tavole e letteralmente intitolata *La Rosa di Versailles*, è apparsa la prima volta nel 1972 sul settimanale giapponese per ragazze "Margaret", edito dalla Shueisha. In Italia ne è stata pubblicata solo una parte con il titolo di *Le avventure di Lady Oscar*, mentre è molto più nota la versione a disegni animati realizzata da Shingo Araki.
Tutta la storia ruota intorno alla vita di Oscar François de Jarjayes. Il padre, non avendo avuto figli maschi, decide di allevare l'ultimogenita come se fosse un ragazzo, mettendole anche un nome maschile, Oscar appunto, e obbligandola a celare la sua vera natura. Ne derivano tutta una serie di dubbi e imbarazzi sentimentali da parte di Oscar che, crescendo, non si accorge, per esempio, dei sentimenti che André, il suo valletto, nutre per lei. Come tutti i fumetti giapponesi per ragazze, anche questo ruota attorno a tematiche quali la moda, l'amore e l'ambiguità delle relazioni umane. Il periodo storico è molto ben caratterizzato, sia per quanto riguarda la ricostruzione dei luoghi e dei costumi sia per personaggi realmente esistiti, come Maria Antonietta e Luigi XVI.

• VICTOR'S ADVENTURE

Creata nel 1933 da William Booth e incentrata sul giovane e coraggioso Victor, protagonista di storie ambientate in paesi esotici facenti parte dell'impero britannico, *Victor's Adventure* è una delle prime serie avventurose pubblicate in Gran Bretagna. Trasformato non poco dal traduttore e dall'editore, questo personaggio è stato pubblicato in Italia sul settimanale "Jumbo"• tra il 1933 e il 1938. Infatti, grazie a diversi ritocchi nei testi e nei disegni e a una tavola apocrifa (nella quale il giovane partecipa a un'adunata fascista per l'anniversario della marcia su Roma svoltasi nell'ambasciata italiana a Londra), Victor, ribattezzato Lucio, diventa un avanguardista, convinto assertore del duce e del fascismo.

• THE VIGILANTE

Adrian Chase, procuratore distrettuale di New York, riesce a far incriminare un potente criminale, ma la moglie e i due figli sono uccisi da una bomba. Egli stesso è creduto morto e, disgustato dall'impotenza della legge, decide di trasformarsi in un giustiziere, ricorrendo a ogni mezzo pur di contrastare il crimine dilagante. Ricercato a sua volta dalla polizia per i suoi metodi piuttosto sbrigativi, The Vigilante usa armi di ogni tipo e una moto blindata armata di razzi.
Anche se meno violento e reazionario, questo personaggio della DC Comics è un po' l'equivalente del Punisher• della Marvel ed è stato creato nel 1981 da Marv Wolfman e dal disegnatore George Pérez•. Può essere curioso ricordare che negli anni Quaranta era già esistito un personaggio con questo nome. Apparso nel 1941 su "Action Comics", quel Vigilante era un moderno cowboy-giustiziere che si spostava a bordo di una veloce motocicletta.

Sopra:
autoritratto di Claudio Villa.

• VILLA, CLAUDIO

Nato il 31 ottobre 1959 a Lomazzo, in provincia di Como, Claudio Villa è stato imtrodotto nel mondo dei fumetti dal disegnatore Franco Bignotti. Dopo aver disegnato la serie medievale Enguerrand et Nadine e il fantascientifico Gun Gallon per la Lug di Lione, nel 1982 inizia a lavorare per l'Editoriale Daim Press, la futura Sergio Bonelli Editore, esordendo nel febbraio 1983 con un episodio di Martin Mystère•. In seguito alterna la realizzazione di altri episodi di questa serie alla creazione grafica di Dylan Dog•, realizzandone per oltre tre anni le copertine, e dal 1986 è uno dei disegnatori che si alternano nella realizzazione di Tex Willer•.

• VIRUS

Classico scienziato pazzo e megalomane che vuole conquistare il mondo, Virus è tra l'altro capace di comunicare telepaticamente, di richiamare in vita i morti e di catturare i raggi del sole grazie a una cellula fotoelettrica di sua invenzione. Assistito nei suoi folli progetti dal servo indiano Tirmud e combattuto con grande determinazione dal giovane Piero e da suo zio, Virus, noto anche come "il mago della foresta morta" dal titolo della sua prima avventura, è di volta in volta sconfitto ma è sempre desideroso di assoggettare l'intera umanità al suo potere.
Creato dallo sceneggiatore Federico Pedrocchi• e dal disegnatore Walter Molino•, que-

A sinistra:
The Vigilante, un cowboy motorizzato.

sto personaggio è apparso nel 1939 sull'"Audace" prima di approdare sulle pagine di "Topolino"•. A metà degli anni Quaranta è stato ripreso per un breve periodo da Antonio Canale•, sempre su testi di Pedrocchi e sempre su "Topolino".

• VISION
Capace di modificare volontariamente la densità del proprio corpo fino a rendersi intangibile o duro come il diamante, Vision è un androide perfezionatissimo, un sintezoide, in tutto e per tutto simile a un essere umano, nel cui cervello sono impressi gli schemi di Wonder Man, alias Simon Williams. Si sente tanto umano che ha addirittura sposato Scarlet Witch, la qual cosa ha provocato qualche perplessità anche tra i loro stessi amici. Creato nel 1982 da Bill Mantlo e da Rick Leonardi, questo personaggio è stato in seguito continuato da numerosi altri autori. A lungo membro degli *Avengers*•, i nostri Vendicatori, Vision ne è diventato in seguito il capo. Sottoposto a una specie di lavaggio del cervello, ha perso per un certo periodo ogni parvenza di umanità e la sua pelle, inizialmente rossa, in seguito è diventata bianca.

★ "IL VITTORIOSO"
Nato nel 1937 su iniziativa della Gioventù Italiana di Azione Cattolica, questo settimanale si proponeva di formare la gioventù sulla base dei valori cristiani, rompendo certe prevenzioni contro i fumetti e puntando quasi esclusivamente sugli autori italiani. Del suo staff hanno via via fatto parte autori come Franco Caprioli•, Sebastiano Craveri•, Gianni De Luca•, Benito Jacovitti•, Carlo Peroni•, Franco Chiletto•, Antonio Canale•, Raffaele Paparella•, Lino Landolfi• e tantissimi altri. Sospeso per motivi bellici dall'11 settembre 1943 al 4 giugno 1944, dal primo gennaio 1967 "Il Vittorioso" cambia nome e diviene "Vitt". Sganciandosi progressivamente dall'Azione Cattolica e incominciando anche a pubblicare personaggi stranieri – come Tintin•, Popeye•, il nostro Braccio di Ferro, Bruno Brazil, Teddy Ted e l'inglese Trig• – questo settimanale cessa le pubblicazioni alla fine degli anni Sessanta.

• VOLTAR
Questa serie è stata creato dal filippino Alfredo Alcala ed è apparsa per la prima volta nel luglio del 1963 sul primo numero di "Alcala Fight Komix", una rivista realizzata ed editata dallo stesso autore. Voltar è il giovane protagonista di una straordinaria saga epica ambientata in un mondo senza tempo – nel quale coesistono, come se niente fosse, animali incredibili come l'unicorno alato ed esseri fantastici come i satiri – che racchiude in sé gli elementi del mito e della leggenda accanto ai problemi della storia attuale. Anche se è praticamente sconosciuta nel resto del mondo, questa serie non ha nulla da invidiare ad altre saghe *fantasy* più famose come, per esempio, quella del Prince Valiant• di Hal Foster•.

• VUILLEMIN, PHILIPPE
Nato l'8 settembre 1958 a Parigi, Philippe Vuillemin pubblica le sue prime tavole nel 1977 sull'"Echo des Savanes" grazie all'interessamento di Yves Got, famoso soprattutto per le storie de Le Baron Noir. In seguito approda al piú congeniale "Hara Kiri" e all'inizio degli anni Ottanta dà vita, su testi di Jean Berroyel, al bizzarro Raoul Teigneux sulle pagine di "La Semaine de Charlie".
Autore di storie sordide e provocatorie, ironiche e irriverenti oltre che zeppe di individui sporchi e abbruttiti, Vuillemin è indubbiamente uno dei piú personali ed eccentrici autori francesi della sua generazione. Ai tempi di "Hara Kiri" aveva anche partecipato a numerosi ironici fotoromanzi pubblicati sul giornale "bête et méchant" (stupido e cattivo) e in seguito lo ritroviamo tra i protagonisti de *Il segreto di Alexina*, un film drammatico diretto nel 1985 dal regista francese René Ferret.

Sopra:
creato da Federico Pedrocchi e Walter Molino, Virus è uno scienziato megalomane che vuole conquistare il mondo.

In alto:
Vision, un androide perfezionatissimo in grado di modificare a piacere il proprio corpo.

Sopra, a destra:
copertina di un numero del "Vittorioso", popolare settimanale a fumetti italiano di ispirazione cattolica nato nel 1937.

W

◆ WACK

Questa serie è una divertente satira sulla scarsa produttività dell'industria inglese. È incentrata su un operaio pigro e scansafatiche, sempre l'ultimo ad arrivare e il primo ad andarsene, che passa il tempo a dormicchiare o impegnato in numerose attività alternative che nulla hanno a che fare col lavoro: dall'amoreggiare con le operaie più carine al raccogliere scommesse sulle corse dei cavalli, dal giocare a carte al consigliare giovani apprendisti inesperti (naturalmente su come non lavorare). Il caporeparto è un vecchietto rassegnato che sogna la pensione e cerca di ignorarlo.
Creato nel 1968 sul "London Express" dall'inglese Hugh Morren (che dice di aver lavorato alcuni mesi in una fabbrica di Manchester per "documentarsi" a dovere), questo personaggio, ribattezzato Tommy Wack, è stato pubblicato in Italia sulle pagine di "Tommy" e in seguito su quelle di "Eureka"•. Può essere curioso ricordare che tra i più popolari personaggi del fumetto inglese c'è anche un disoccupato cronico per vocazione, Andy Capp•, e un impiegato altrettanto fannullone come Bristow•.

◆ WALKER, MORT

Nato il 3 settembre 1923 a El Dorado, nel Kansas, lo statunitense Mortimer Addison Walker, detto Mort, inizia a lavorare nel mondo dei fumetti nella seconda metà degli anni Quaranta come direttore di alcune testate della Dell; ma ben presto l'attività di autore prevale su quella editoriale e incomincia a pubblicare vignette su numerose riviste. All'inizio del 1950 dà vita a Beetle Bailey• (l'ultima serie approvata personalmente da William Randolph Hearst per il King Features Syndicate), che diventerà ben presto popolarissimo.
Autore assai prolifico, dal 1954 Walker scrive i testi della serie famigliare Hi and Lois•, disegnata da Dik Browne•, nel 1956 crea *Mrs. Fitz's Flats*, serie basata su un'arzilla vecchietta disegnata e continuata da Frank Roberge, tra il 1961 e il 1963 dà vita insieme a Jerry Dumas a *Sam's Strip*•, un'interessante e curioso fumetto sul fumetto, e nel 1968 crea *Boner's Ark*, occupandosi sia dei testi che dei disegni. Tanto che alla fine degli anni Sessanta giunge a pubblicare contemporaneamente ben quattro serie, due come autore completo e due solo come soggettista. Un record difficilmente uguagliabile, anche perché almeno due di queste serie, Beetle Bailey e Hi and Lois, sono assai popolari in tutto il mondo.
Come se non bastasse, Mort Walker ha anche scritto dei libri sul fumetto e si è sempre occupato attivamente anche del Cartoon Art Museum, un museo dei fumetti inaugurato nell'estate del 1974 a Greenwich, nel Connecticut, che è visitato ogni anno da migliaia e migliaia di appassionati.

◆ THE WARLORD

Il tenente colonnello Travis Morgan dell'aviazione statunitense, abbattuto da un Mig sovietico, si ritrova inspiegabilmente in un luogo senza tempo, dove il sole non tramonta mai e dove mostri preistorici minacciano l'umanità oppressa da un terribile tiranno. Trasformatosi in Warlord, vale a dire "signore della guerra", e con l'aiuto di Tara, l'uomo riuscirà ad abbattere la tirannia, ridando la libertà agli abitanti di Skartaris, in qualche modo legati all'antica Atlantide.
Creato nel 1976 da Mike Grell, questo personaggio è uno dei più popolari eroi *fantasy* della DC Comics, anche se nelle sue avventure non mancano spunti fantascientifici.

◆ WASH TUBBS

Creato all'inizio del 1924 dallo statunitense Roy Crane•, Wash Tubbs è un garzone di drogheria piccoletto, occhialuto e petulante, protagonista di una serie prettamente umoristica ricca di battute e di situazioni paradossali. Ma qualche anno dopo parte per una lunga serie di avventure, incontrando il 6 febbraio 1929 sulla propria strada, in un reame da operetta, un certo William Lee, un misterioso avventuriero che si fa chiamare Captain Easy•. Con l'inserimento di questo nuovo personaggio, le storie si faranno via via sempre più avventurose, tanto che nel 1933 Captain Easy sarà definitivamente promosso, a tutti gli effetti, titolare della serie, mentre a Wash Tubbs non resteranno che apparizioni secondarie.

◆ WATCHMEN

Ci troviamo in una specie di universo parallelo, dove gli Stati Uniti hanno vinto la guerra del Vietnam e sono sull'orlo di una guerra atomica con l'Urss, Richard Nixon è stato rieletto presidente per tre volte e i supereroi sono stati costretti a ritirarsi a vita privata dopo essere stati messi fuorilegge. E questa interessante serie infatti è incentrata su un gruppo di ex supereroi che vivono ai margini della società nel ricordo delle loro fantastiche imprese. Uno di loro, The Comedian, viene improvvisamente ucciso e

In alto:
Mort Walker autoritrattosi in mezzo ad alcuni dei suoi numerosi personaggi.

A destra:
Wash Tubbs.

Sopra:
Wack, l'operaio scansafatiche creato dall'inglese Hugh Morren nel 1968.

Pagina a fronte, in alto a sinistra:
Watchmen.

Rorschach indaga sul misterioso delitto, convinto che sia soltanto un segnale di un piú vasto complotto contro tutti i supereroi superstiti.
Scritta da Alan Moore• e disegnata da Dave Gibbons•, questa miniserie è stata pubblicata nel 1986 dalla DC Comics (e in Italia su "Corto Maltese" alla fine degli anni Ottanta) e offre non poche originali riflessioni sul mondo dei supereroi.

♦ WEARY WILLIE AND TIRED TIM

Uno corto e grasso, l'altro alto e magro, l'affaticato Waddles e lo stanco Timmy sono due vagabondi innocenti e pasticcioni, abilissimi soprattutto nell'arte di arrangiarsi. Creati dall'inglese Tom Browne e pubblicati per la prima volta sul numero 298 del settimanale "Illustrated Chips" del 16 maggio 1896, questi personaggi sono in seguito stati riproposti anche da Percy Chips e da altri autori in tavole autoconclusive e, ribattezzati Willie e Tim, dal numero 317 sono pubblicati sulla prima pagina del settimanale sino alla sua chiusura, avvenuta il 12 settembre 1953. La popolare serie è stata in seguito affidata ad altri autori, mentre Browne ha copiato se stesso nel 1898 dando vita, per un altro giornale, a Little Willy and Tiny Tim, nipotini degli originali vagabondi e in tutto e per tutto identici a loro.

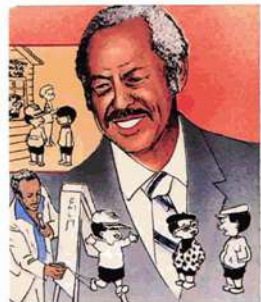
♦ WEE PALS

Incentrata su un gruppo di ragazzini di tutte le razze, *Wee Pals* (vale a dire "piccolissimi compagni") è probabilmente la prima serie "integrata" statunitense. Nipper, il leader del gruppo, è un ragazzino di colore con un berretto sempre calato sugli occhi; al suo fianco troviamo l'intraprendente Sybil, l'ebreo Jerry, un piccolo intellettuale molto interessato ai problemi teologici, i "visi pallidi" Connie e Oliver e il petulante e invadente pappagallo Polly. Attivi e intraprendenti, i piccoli protagonisti di questa serie si riuniscono abitualmente nel Rainbow Power Club e sono sempre impegnati in attività di ogni genere.
Ideata dal nero Morrie Turner e pubblicata a partire dal 1965, questa serie è stata realizzata dopo l'incoraggiamento di Charles M. Schulz•, creatore dei popolarissimi *Peanuts*•, ed è un piccolo contributo ai grandi problemi dell'integrazione tra individui di razze diverse.

♦ WELCOME TO SPRINGVILLE

Tipica cittadina del West, Springville è lo scenario di alcuni interessanti racconti western ambientati nella seconda metà del secolo scorso. Insieme all'anziano sceriffo Brian Walker e al dottor Elia Scott, la cittadina è in fondo la vera "protagonista" di storie senza personaggi fissi, ora romantiche ora avventurose, ora classiche ora prevalentemente poliziesche. Scritta da Giancarlo Berardi e disegnata da Ivo Milazzo• e da Renzo Calegari•, questa originale serie è apparsa su "Skorpio" nel 1977.

♦ WEREWOLF

Jack Russell è un adolescente come tanti altri che affronta i problemi tipici dei ragazzi della sua età (dalla scuola ai rapporti con i genitori e con le ragazze). Ma al compimento del diciottesimo anno scopre gli effetti di un'antica maledizione che pesa da diverse generazioni sulla sua famiglia, originaria della Transilvania. Nelle notti di luna piena il ragazzo si trasforma infatti in un licantropo, un mostro assetato di sangue che nonostante tutto riesce a mantenere un barlume di umanità indirizzando la sua forza irresistibile contro il male.

Creato dagli sceneggiatori Gerry Conway e Len Wein e dal disegnatore Mike Ploog per la Marvel, questo tormentato personaggio è stato pubblicato negli Stati Uniti nel febbraio 1972 sul secondo numero di "Marvel Spotlight" e ha avuto una testata tutta sua, "Werewolf by Night", dal settembre dello stesso anno.

A sinistra:
Weary Willy and Tired Tim nella versione di Percy Cocking.
© Illustrated Chips

Sopra, a destra:
Morrie Turner autoritrattosi insieme ai suoi Wee Pals.

A destra:
copertina di un numero di "Werewolf by Night".

In alto:
il gatto protagonista di What's Michael.
© Kobayashi/Kodansha

• WESTOVER, RUSS

Nato il 3 agosto 1886 a Los Angeles, lo statunitense Russell Westover esordisce nel 1904 come vignettista sportivo al "San Francisco Bulletin" dopo aver frequentato la scuola d'arte. In seguito collabora a diverse altre testate e all'inizio del 1908 è assunto dal "San Francisco Chronicle", dove per qualche mese, fino al 7 giugno, continua *Mr. Mutt Starts In to Play the Races,* serie creata da Bud Fisher•, che alla fine dell'anno precedente era passato al "San Francisco Examiner", riprendendovi le avventure del simpatico Mutt, fanatico scommettitore alle corse dei cavalli, cui avrebbe in seguito affiancato l'altrettanto simpatico Jeff, dando così vita a Mutt and Jeff•, una delle più affiatate coppie del mondo del fumetto.
Trasferitosi a New York all'inizio della Prima guerra mondiale, Westover realizza per qualche tempo per il "New York Herald" una tavola domenicale incentrata sulle buffe disavventure di Snapshot Bill e nel 1921 dà vita alla sua serie più famosa, *Tillie the Toiler*• (parzialmente ispirata, a quanto pare, alle varie esperienze impiegatizie della moglie), affiancata dal 1926 alla fine degli anni Quaranta da *The Van Swaggers*. Ritiratosi a metà degli anni Cinquanta, Russ Westover è morto per attacco cardiaco il 6 marzo 1966.

♦ WHAT'S MICHAEL?

Creato nel 1984 da Makoto Kobayashi e apparso la prima volta sulle pagine del quattordicinale giapponese "Comic Morning", Michael è un gatto dal pelame tigrato che tenta di integrarsi nella società degli uomini ma la sua vera natura finisce sempre per emergere. Si può dire che Michael non è un solo gatto, ma tanti gatti: in alcune storie infatti è uno dei cinque gatti di una giovane donna. In altri episodi è l'animale di casa di una coppia di sposi. In altre storie ancora lo vediamo muoversi, con comportamenti e abbigliamento umani, in una società di gatti antropomorfi.

♦ WHEELING

Teatro di sanguinose azioni militari durante la Guerra anglo-francese e la successiva Guerra d'indipendenza americana, Wheeling è una cittadina sul fiume Ohio che fa da sfondo alle avventure del giovane Criss Kenton, la cui famiglia è stata massacrata dagli indiani, dalla dolce Mohena e dall'aristocratico inglese Patrik Fitzgerald. Questi personaggi sono nati dalla fantasia dell'autore, mentre altri – come il rinnegato Simon Girty, il capo pellerossa Logan e l'uccisore di indiani Lew Wetzel – sono realmente esistiti. Realizzata da Hugo Pratt• nel 1962 e pubblicata dalla rivista argentina "Misterix"•, questa saga è una delle più belle storie del creatore di Corto Maltese•.

♦ WHISKY & GOGO

L'orso Whisky, allevato sin dalla più tenera età dal cacciatore di pellicce Gogo, che lo tratta come se fosse un figlio discolo, è un sentimentale che si commuove per un nonnulla. Ha un debole per il liquore dal quale prende il nome ed è sempre pronto a ogni espediente e a ogni compromesso pur di riuscire a procurarsi la sua bevanda preferita. Tra gli altri protagonisti di questa serie, creata nel 1960 da Luciano Bottaro• su testi di Carlo Chendi, possiamo ricordare Occhio di Bue, capo degli indiani Spaventapasseri e compagno di bevute di Whisky, il cacciatore di taglie Haustero il pistolero, il professor Paleon-Thologo, sostenitore delle più assurde teorie sull'origine dell'uomo, e il capitano del Settimo cavalleria appiedato, acquartierato nei pressi della capanna di Gogo.

♦ WILLIAM LAPOIRE

Imprigionato nelle segrete del castello per aver cercato di sostituirsi al suo signore, il maldestro William Lapoire viene avvicinato dal diavolo in persona: avrà salva la vita se accetta di mettersi al suo servizio. Naturalmente il condannato non se lo fa ripetere due volte e avrà via via a che fare con personaggi come Dracula, King Kong, Cappuccetto Rosso e Toulouse-Lautrec – tutti ben noti ai lettori, anche se per lui si tratta di persone qualsiasi, visto che nella sua epoca, un medioevo fantastico e fantasioso, non poteva certo conoscerli – cercando ogni volta di far loro firmare un patto col diavolo. Inutile dire che ogni incontro si trasforma in una girandola di incredibili trovate. Anche

perché, pur essendo armato di tanta buona volontà, William Lapoire, creato nel 1978 dal belga Serge Ernst e apparso sul settimanale "Tintin"•, è un tipo davvero inetto oltre che incredibilmente goffo.

• WILLIAMSON, AL

Nato il 21 marzo 1931 a New York, Al Williamson segue i corsi di disegno di Burne Hogarth• ed esordisce nel 1948 sul numero 51 di "Heroic", edito dalla Eastern. In seguito collabora a numerose case editrici (dalla Toby alla EC Comics, dalla Charlton alla Dell, dalla Harvey alla Price) e dal 1961 al 1964 è assistente di John Prentice per il detective Rip Kirby• e, contemporaneamente, di John Cullen Murphy• per la tavola domenicale del pugile Big Ben Bolt• e di Don Sherwood per le strisce quotidiane del marine Dan Flagg. Alla fine del 1964, stanco di questa mole di lavoro anonimo, torna ai comic book e nel 1966 disegna, con uno stile alla Alex Raymond•, alcune storie di Flash Gordon• accolte entusiasticamente dai lettori e dai critici. L'anno seguente il King

A sinistra:
l'orso Whisky e il trapper Gogo.
© Bottaro

Sopra:
William Lapoire alle prese con Toulouse-Lautrec.
© Editions du Lombard

Features Syndicate gli offre di continuare Secret Agent X-9•, un altro vecchio personaggio raymondiano, realizzato stancamente da Bob Lubbers, che si firma Bob Lewis. Grazie anche al contributo dello sceneggiatore Archie Goodwin•, Williamson modernizza questo eroe, rilanciandolo e dandogli addirittura il proprio volto.
All'inizio degli anni Ottanta abbandona improvvisamente Secret Agent X-9, che viene affidato a George Evans, e comincia a occuparsi prevalentemente della riduzione a fumetti di film di successo - come *Star Wars* (Guerre stellari), *Flash Gordon* e *Blade Runner* - disegnando per qualche tempo anche la serie sindacata di *Star Wars*, che in seguito sarà continuata da Howard Chaykin•.

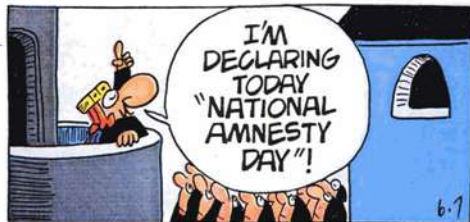
• WINNETOU
Creato nel 1879 dal romanziere tedesco Karl May e protagonista di una trilogia considerata quanto di meglio è stato scritto sugli indiani d'America mescolando realtà e fantasia, Winnetou è stato portato sullo schermo all'inizio degli anni Sessanta ed è anche protagonista di diverse versioni a fumetti. La più interessante e diffusa in Germania è quella realizzata da Helmut Nickel dal 1963 al 1984, che ha il merito di essere riuscita a conservare il fascino dei libri originali e può essere considerata l'unica serie western tedesca degna di nota.

• WINNIE WINKLE
La protagonista della serie *Winnie Winkle, the Bread Winner* (vale a dire "colei che si guadagna da vivere") è una ragazza emancipata che lavora come stenografa per un certo Barnaby Bibbs per mantenere i genitori. Creata nel 1920 dallo statunitense Martin Branner, la serie si anima il 2 aprile 1922, quando, nella prima vignetta della prima tavola domenicale, viene presentato il suo fratellino adottivo, Perry, che presto ritroveremo alla testa dei Rinkydinks, una banda di simpatici ragazzini terribili e che col nome di Bicot avrà un grande successo in Francia. Dopo varie vicissitudini sentimentali, nel 1937 Winnie Winkle sposa Will Wright e per qualche tempo la serie si trasforma in un fumetto famigliare incentrato sulle gioie e i dolori della vita matrimoniale. Fino alla fine degli anni Quaranta, quando un bel giorno il marito scompare misteriosamente lasciandola di nuovo libera di rituffarsi in divertenti intrecci sentimentali. Nel 1962 Branner si ritira, affidando Winnie Winkle al suo assistente Max van Bibber, che introduce nella serie Wendy, una figlia adolescente della protagonista, accentuando i toni da *situation-comedy*.

• WINNY
Creato nel 1988 da Bruno Cannucciari e apparso saltuariamente sulle pagine del mensile "Lupo Alberto", Winny è un ragazzo dalla fantasia scatenata - una specie di "cugino" del Little Nemo• di Winsor McCay• e del Dickie Dare• di Milton Caniff• - che si lascia coinvolgere in avventure incredibili che spesso iniziano mentre guarda la televisione, legge un libro o ascolta della musica. È stato anche in un disegno animato, sconvolgendone la trama, e i personaggi sono poi andati a trovarlo nel suo mondo "reale". Alcune storie di questa serie sono state scritte da Franco Fossati.

• WINTHROP
Questa serie, incentrata su un gruppo di ragazzini che ricordano graficamente un po' i *Peanuts*• di Charles M. Schulz• (anche se le tematiche e le problematiche sono certo ben diverse) e intitolata a uno dei piccoli protagonisti, è stata creata nel 1955 dallo statunitense Dick Cavalli. Accanto a Winthrop troviamo la piccola Cindy e il suo fratellino Gerald, l'ingenuo Jimmy e il manesco e rissoso Nasty McNarf, un teppista in miniatura che terrorizza tutto il vicinato e che con il tempo è un po' diventato il vero protagonista della serie.

• WIZARD OF ID
Ambientata in un medioevo sui generis e un po' sconclusionato, nel caotico regno di Id, questa serie presenta diversi ottimi protagonisti: un re piccoletto avido e autoritario, Sir Rodney, vigliacco capitano della guardia, Wizard, un mago assillato da una grossa moglie brontolona, il buffone di corte Bung, perennemente sbronzo, e il carcerato a vita Spook, tanto per ricordarne solo alcuni. Tra i numerosi comprimari troviamo ottusi contadini e imbroglioni di tutti i tipi.
Scritta da Johnny Hart•, creatore del cavernicolo B.C.•, e disegnata da Brant Parker, questa serie è pubblicata negli Stati Uniti a partire dal 9 novembre 1964.

• WOLINSKI, GEORGES
Nato nel 1934 a Tunisi da padre polacco e madre italiana, Georges Wolinski si trasferisce da ragazzo in Francia e nel 1960 inizia a pubblicare i suoi disegni su "Hara Kiri", un mensile umoristico-anarchico che è andato sempre più politicizzandosi con il passare del tempo. Impegnatosi su temi politici ed erotici, il miglior Wolinski "nasce" nel 1968, col Maggio francese, quando diventa una specie di eroe fra gli studenti. Insieme a Siné

Sopra:
Winnie Winkle.
© Chicago Tribune

A destra:
il piccolo re di Wizard of Id.
© News America Syndicate

In alto, a destra:
Winny con Foxy e Troxy.
© Cannucciari

dà vita all'"Enragé", una delle più mordenti riviste nate in quel periodo. Affigge manifesti per le strade, parla agli studenti, e riproduzioni dei suoi disegni sono esposte nelle università occupate.
Alla fine degli anni Sessanta esordisce come commediografo con *Je ne veux pas mourir idiot*, che tiene cartellone per oltre trecento sere al Théatre des Arts di Parigi ed è uno dei maggiori successi teatrali della stagione, e con *Je ne pense qu'a ça*, tutta puntata sul sesso. Continua a collaborare a "Hara Kiri" e dirige "Charlie"• dal 1970 al 1977, quando la sua satira contro tutto e contro tutti ha un'involuzione (o un'evoluzione, secondo i punti di vista) e Wolinski abbandona i vecchi amici per iniziare a collaborare a "L'Humanité", il quotidiano del partito comunista francese. Dalla metà degli anni Ottanta lavora per "Paris-Match", raggiungendo indubbiamente un pubblico assai più numeroso ma rinunciando a parte della sua caustica cattiveria e al suo tradizionale erotismo. Secondo i suoi critici, Wolinski non sarebbe ormai che l'ombra di se stesso.

• WOLVERINE

Il cinico e aggressivo Logan, un mutante dal misterioso passato, ricorda in tutto e per tutto un predatore e certo non a caso ha scelto come nome di battaglia quello di "wolverine" ("ghiottone"), un animale col quale ha in comune affilatissimi artigli e un'incredibile ferocia. Ha lavorato come agente segreto per il governo canadese e ha fatto per qualche tempo parte degli *X-Men*•, ma resta una persona con la quale è meglio non avere a che fare. Tra i suoi poteri, la capacità di guarire istantaneamente da ogni ferita e la possibilità di riconoscere la gente dall'odore.
Apparso saltuariamente nelle avventure di Hulk• all'inizio degli anni Ottanta, questo personaggio è stato portato al successo dallo sceneggiatore Chris Claremont e dal disegnatore Frank Miller•, che nel 1982 ne hanno fatto il protagonista di una delle prime miniserie della Marvel.

• WOLVERTON, BASIL

Nato il 9 luglio 1909 a Central Point, nell'Oregon, lo statunitense Basil Wolverton esordisce nel 1926 in "America's Humor" e, pur non avendo frequentato alcuna scuola di disegno, si impone subito con uno stile personalissimo che in seguito influenzerà non poco molti disegnatori underground. Dopo un periodo prettamente realistico, nel quale ha dato vita a numerosi personaggi (tra i quali eccelle Space Hawk, un eroe violento e brutale che preferisce uccidere i criminali piuttosto che catturarli e consegnarli alla giustizia, pubblicato su "Target Comics" della Novelty dal giugno 1940), lo stile di Wolverton diventa umoristico e i protagonisti dei suoi fumetti incominciano a essere caratterizzati da comportamenti eccentrici e da aspetti grotteschi e deformi. Tra i suoi lavori più popolari meritano di essere ricordati almeno Powerhouse Pepper, Scoop Scuttle e *Inspector Hector the Crime Detector*. Assiduo collaboratore di "Mad"•, questo autore ha anche al suo attivo un curioso adattamento della Bibbia.

• WONDER WART-HOG

Wonder Wart-hog, vale a dire "fantastico facocero", è l'esuberante e ipersessuato alter ego del timido giornalista Philbert Desenex. Folle parodia di Superman• e del suo alter ego Clark Kent, basata soprattutto sul sesso, questo personaggio è stato creato nel 1961 dallo statunitense Gilbert Shelton, che in seguito darà vita ai popolari *Freak Brothers*•, ed è apparso su diverse testate underground e non.

• WONDER WOMAN

Agli inizi degli anni Quaranta la National, la futura DC Comics, la casa editrice che aveva lanciato Superman•, ha assunto lo psicologo William Moulton Marston per proporre miglioramenti nei propri comic book. Marston è giunto alla conclusione che l'unico elemento che mancasse alle storie di Siegel• e Shuster• era quello femminile e che la donna sarebbe stata la protagonista ideale dei fumetti del futuro. Cosí nel 1942 lo psicologo e il disegnatore Harry G. Peters creano Wonder Woman, nota in Italia anche come la Donna Meraviglia, la prima supereroina del mondo del fumetto. Perfetta versione al femminile di Clark Kent, l'identità segreta di Superman, quando non è impegnata in qualche impresa vive sotto le spoglie di Diana Prince, una donna qualsiasi, neppure tanto bella.
Come Wonder Woman (avvenente, dotata di superpoteri e di eccezionale forza fisica e intellettuale), questa eroina non nasconde il suo disprezzo per gli uomini e, pur uscendo vincitrice da ogni scontro, passa inizialmente parte del suo tempo legata, imbavagliata, frustrata e carica di catene. Tanto che alcuni studiosi ne hanno spiegato il successo presso i lettori anche per un certo aspetto sadomasochista delle storie. Con il passare del tempo i toni più accesi sono stati comunque via via smussati - un po' per il mutare dei gusti e un po' per raggiungere un pubblico sempre maggiore - e non pochi sono stati i cambiamenti attuati dai vari autori che si sono succeduti, tanto nella sua "biografia" che nel suo costume.

A sinistra:
una tipica illustrazione di Basil Wolverton.

In alto:
copertina di un albo di Wonder Wart-Hog, una parodia di Superman realizzata da Gilbert Shelton.

L'attrice Lynda Carter ha interpretato il doppio ruolo di Wonder Woman e del suo alter ego Diana Prince in un pilot televisivo di 90 minuti prodotto dalla rete televisiva statunitense ABC nel 1975 e in una sessantina di telefilm realizzati dal 1976 al 1979 e trasmessi anche in Italia.

• WOOD, WALLACE
Nato il 17 giugno 1927 a Menahga, nel Minnesota, lo statunitense Wallace Wood entra nel mondo del fumetto come letterista dopo aver frequentato la Minneapolis School of Art e i corsi di Burne Hogarth•. Si mette in luce nel 1952 disegnando *Denny Colt in Outer Space*, tre episodi dello Spirit• di Will Eisner• ambientati sulla Luna e alcune storie di fantascienza per la EC Comics. In seguito, dopo aver collaborato con diversi editori, realizza illustrazioni per "Galaxy" e altre riviste di fantascienza e diventa una delle colonne di "Mad"•, disegnando tra l'altro numerose parodie dei piú famosi personaggi dei fumetti. Collabora saltuariamente alla produzione sindacata per i quotidiani di Flash Gordon•, Prince Valiant• e *Terry and the Pirates*• e alla fine del 1958 dà vita, insieme a Jack Kirby•, a *Skymasters*, un'interessante serie di fantascienza che durerà solamente un anno e mezzo.
Negli anni Sessanta disegna alcune avventure di Daredevil•, è uno dei creatori dei *Thunder Agents* per la Tower e fonda e dirige "Witzend", una *fanzine* per autori professionisti. Dal 1971 al 1975 realizza la candida e provocante Sally Forth per l'"Overseas Weekly", un settimanale destinato ai soldati statunitensi che prestano il loro servizio all'estero. Seguono Stalker, *Hercules Unbound* e varie storie per i comic book. Wallace Wood si è suicidato alla fine del 1981.

★ "WOW"
Nata nel giugno 1976 con lo scopo di «offrire con una tempestività mensile un'informazione quanto piú completa possibile su quello che si fa e si dice nel vario mondo del fumetto, con escursioni negli adiacenti mondi della fantascienza e del cinema», "WOW" ha mantenuto tutte le sue promesse tranne quella della periodicità, via via diradatasi con il passare degli anni. Dopo alcuni anni di silenzio le pubblicazioni di questa testata sono riprese nell'agosto 1989.
Coordinati da Luigi F. Bona, i numerosi collaboratori hanno tra l'altro approntato numerosi numeri monografici (sulla censura, il King Features Syndicate, il fumetto umoristico per ragazzi...) e dato vita a un ampio *Catalogo del fumetto amatoriale*, pubblicato nel 1978, e a varie edizioni del *WOW vademecum*, un indispensabile indirizzario del fumetto italiano con elencazione di agenzie, associazioni, disegnatori, editori e cosí via.

In alto:
copertina del primo numero dell'albo "Wonder Woman".

Sopra:
copertina di un numero monografico di "WOW" dedicato alla censura e all'autocensura nel fumetto.

• WRIGHTSON, BERNI
Nato nel 1948, lo statunitense Bernard Albert Wrightson debutta alla fine degli anni Sessanta disegnando storie fantastiche e dell'orrore per "House of Secrets", "The Witching Hour" e "House of Mystery", tre testate della DC Comics. Dopo una breve esperienza con la Major e il tentativo di realizzare una propria rivista, "Abyss" (un solo numero nel 1970), Wrightson approda per un breve periodo alla Marvel, disegnando King Kull, e poi torna alla DC Comics come assistente di Neal Adams• per Green Lantern•. In seguito disegna anche numerose storie di Swamp Thing• e di The Shadow•, collabora a "National Lampoon" e disegna le sue cose migliori per "Creepy"•, "Eerie" e "Vampirella". Negli anni Ottanta illustra un'edizione del *Frankenstein* di Mary Shelley e *The Night of Werewolf* ed è scelto da Stephen King per la riduzione a fumetti del suo *Creepshow*. Nel 1988 crea Captain Stern, personaggio ancora inedito in Italia.

• WUNDER, GEORGE
Nato il 24 aprile 1912 a New York, lo statunitense George Wunder segue un corso di disegno per corrispondenza e a metà del 1936 è assunto dall'Associated Press come assistente di Noel Sickles•, di Bert Christman e del disegnatore sportivo Tom Paprocki. Dopo il servizio militare è scelto tra diversi concorrenti per continuate *Terry and the Pirates*, serie abbandonata da Milton Caniff• per dar vita a Steve Canyon•, e la sua prima striscia viene pubblicata il 29 dicembre 1946. Sostituire da un giorno all'altro uno degli indiscussi maestri del fumetto è un'impresa tutt'altro che facile, ma Wunder ci riesce, anche se da piú parti viene accusato di avere trasformato Terry Lee in un militare a tempo pieno.
Dopo l'improvvisa interruzione di *Terry and the Pirates*, le cui avventure si sono concluse il 25 febbraio 1973, quando oltre cento dei trecento quotidiani che ancora le pubblicavano negli Stati Uniti non rinnovarono il contratto con l'agenzia che le produceva, questo autore ha abbandonato definitivamente i fumetti, dedicandosi per qualche tempo alla pittura. George Wunder è morto all'inizio del 1988.

x

y

♦ X-MEN

Cinque giovani mutanti dai fantastici poteri naturali frutto di una mutazione genetica (Cyclops emette raggi di forza dagli occhi; Angel vola grazie a un paio d'ali spuntategli sulle spalle; Iceman congela tutto quello che tocca; Beast è un tipo fortissimo dall'aspetto scimmiesco; Marvel Girl è in grado di creare campi di forza e di teletrasportare oggetti) sono stati raccolti dal professor Xavier, costretto su una sedia a rotelle ma dotato di un notevole potere mentale, e addestrati a combattere il male.

Creato nel 1963 da Stan Lee• e da Jack Kirby• e in seguito continuato da numerosi altri autori (tra questi occorre ricordare almeno gli sceneggiatori Roy Thomas• e Chris Claremont e i disegnatori Neal Adams• e John Byrne•), questo gruppo ha in seguito subito numerose trasformazioni e molti altri mutanti (come Colossus, Wolverine•, Storm e Nightcrawler, tanto per ricordarne solo alcuni) hanno via via preso il posto dei membri originari.

Il primo numero della nuova serie degli *X-Men*, scritto da Claremont e disegnato da Jim Lee, uscito a ottobre del 1991, ha venduto oltre sette milioni di copie, un vero e proprio record. Il merito non è però tanto degli autori quanto del *management* della Marvel, che ha pubblicato l'albo in cinque diverse versioni (la storia era sempre la stessa, ma cambiavano la copertina e i soggetti di un miniposter centrale) scatenando letteralmente i collezionisti.

A sinistra:
copertina di un comic book degli X-Men.

♦ YAKARI

Coraggioso e indipendente nonostante la sua giovane età, Yakari è un ragazzino Sioux che per la sua bontà e il suo altruismo ha ricevuto dalla Grande Aquila la capacità di parlare con gli animali. Da Petit-Tonnerre, il suo fedele cavallo, agli scoiattoli, dai castori agli orsi, tutti sono suoi amici e tutti si aiutano l'un l'altro nel momento del bisogno. Le storie, espressamente indirizzate ai lettori più giovani, mescolano abilmente avventura e umorismo con un pizzico di gustosa parodia dato che ogni specie è caratterizzata da qualche difetto tipicamente umano.

Creato nel 1970 dagli svizzeri André Jobin e Claude de Ribeaupierre, che si firmano rispettivamente Job e Derib•, questo simpatico personaggio è stato inizialmente pubblicato su "Le Crapaud à Lunettes" per essere poi lanciato internazionalmente sulle pagine di "Tintin"•. Nel 1984 Yakari è diventato protagonista anche di una lunga serie di disegni animati realizzati per la televisione.

♦ YANN LE MIGRATEUR

Viaggiatore nel tempo e nello spazio, Yann è un diplomatico del futuro e tra i suoi compiti c'è quello di mantenere la pace nell'universo. Non può quindi parteggiare per una o per l'altra parte in causa, anche se talvolta non gli è facile mantenersi del tutto freddo e distaccato. Viaggia su una navicella spazio-temporale in compagnia di Gimmick, un robot factotum che spesso lo salva dai guai.

Le avventure di questo interessante personaggio, scritte da Robert Génin e disegnate da Claude Lacroix con un tratto che ricorda un po' quello del primo Moebius•, sono apparse sul settimanale "Formule 1" a metà degli anni Settanta e poi, dal 1981 al 1984, su "Gomme".

♦ YELLOW KID

Il 5 maggio 1895 Richard F. Outcault• pubblica sulle pagine del supplemento domenicale del quotidiano "New York World" la tavola *At the Circus in Hogan's Alley*, la prima di una serie incentrata su ciò che accadeva in un ghetto miserabile della periferia, una specie di singolare "corte dei miracoli" nella quale farà in seguito la sua comparsa Yellow Kid, un monello calvo e orecchiuto, un sorriso provocatorio e solo due denti in bocca, francamente brutto. Un piccolo mostro vestito con un camicione giallo - da qui il nome del personaggio - che gli lasciava scoperti solo il viso, le mani e i piedi. In un primo tempo i testi si limitano ancora a cartelli con frasi salaci e slogan sentenziosi e a scritte varie che comparivano sul suo camicione. Solo in un secondo momento (la data ufficiale è il 16 febbraio 1896) si arriverà all'introduzione delle caratteristiche "nuvolette" e di tutti quegli elementi che contribuiscono a fare di questo personaggio il capostipite del fumetto moderno.

Visto il successo di Yellow Kid, William Randolph Hearst, editore del "New York Journal", che disputava a Joseph Pulitzer, l'altro gigante della stampa statunitense, il predominio assoluto sulla stampa newyorkese, cercò di accaparrarsi il creatore di questo personaggio e vi riuscí grazie a un contratto piú vantaggioso. Dall'ottobre 1896 Outcault comincia quindi a pubblicare Yellow Kid sul supplemento domenicale del giornale di Hearst mentre Pulitzer, imperterrito, poiché non esisteva ancora una precisa legislazione sul diritto d'autore, decide di continuare a pubblicare il monello con la camicia gialla facendo disegnare le nuove storie da un certo George Luks, il quale cerca di mantenere lo stile dell'illustre predecessore pur senza essere altrettanto dotato. Travolti dal loro irriguardoso anticonformi-

In alto:
Il simpatico indianino Yakari.

smo, le due versioni di Yellow Kid scompariranno nel giro di qualche anno, a breve distanza di tempo.
Ancora oggi popolarissimo tra gli addetti ai lavori, anche se praticamente sconosciuto al grande pubblico, questo personaggio è il simbolo della casa editrice Comic Art e del Salone internazionale dei comics di Lucca, una delle più importanti manifestazioni specializzate internazionali. Una statuina di Yellow Kid è infatti il premio che viene di volta in volta assegnato ad autori ed editori.

• YOGI BEAR

Il golosissimo orso Yogi vive nel parco di Jellystone in compagnia del piccolo Boo Boo, prudente e riflessivo quanto egli è impulsivo e bonaccione, e dedica la maggior

parte del proprio tempo a dare la caccia ai cestini da picnic dei visitatori. Talvolta combina soltanto dei pasticci, ma spesso ci riesce, nonostante il ranger Smith faccia di tutto per impedirglielo.
Creato nel 1959 dagli studi di Hanna & Barbera*, questo personaggio è giunto poco dopo in Italia, dove è diventato assai popolare in televisione grazie anche all'azzeccato doppiaggio dell'attore Francesco Mulè. Realizzati da autori anonimi, i fumetti di Yogi e degli altri personaggi di Hanna & Barbera sono stati pubblicati negli anni Sessanta dalla Mondadori, negli anni Settanta dal "Corriere dei Piccoli"* e negli anni Novanta dal "Giornalino"*.

• YOKO TSUNO

Esperta in elettronica, Yoko Tsuno è una giovane giapponese, intelligente e coraggiosa, spesso coinvolta in storie fantascientifiche da quando è diventata amica di un popolo dalla pelle blu che vive nel profondo del mare, i vineani, rifugiatisi sulla Terra in epoca remotissima, quando il loro pianeta era minacciato da un'imminente catastrofe. È stata proprio la dolce ma determinata Yoko Tsuno ad aiutarli a ritrovare la strada verso il loro pianeta, e da allora vive le sue avventure tanto su Vinea quanto sulla Terra, spesso in compagnia di Khany e della piccola Poky, due vineani ai quali è rimasta particolarmente legata.
Creata nel 1970 dal belga Roger Leloup, questa eroina è regolarmente pubblicata sulle pagine di "Spirou"*.

• YORGA

Allevato da un fachiro indiano dopo che i suoi genitori sono stati fatti uccidere da un trafficante di diamanti, Yorga si trasforma in una specie di tarzanide dai misteriosi poteri ipnotici. Vendicata la loro morte, questo personaggio, spesso affiancato dall'amata Leila, continua a combattere contro delinquenti di tutti i tipi.

Sopra:
una tavola di Yellow Kid, comunemente considerato il capostipite del fumetto moderno.

In alto:
l'orso Yogi.

A destra:
Yorga, un tarzanide dai misteriosi poteri ipnotici.

Creato da Antonio Canale* su testi di Giovanni Luigi Bonelli*, questo personaggio è stato pubblicato su "Il Cow Boy"* a partire dal numero 8 del 30 settembre 1945.

• YOUNG, CHIC

Fratello minore del creatore di *Tim Tyler's Luck**, i nostri Cino e Franco, Murat Young, detto Chic, nasce il 9 gennaio 1901 a Chicago, nell'Illinois, ed esordisce nel 1920 realizzando *The Affairs of Jane* per la Newspaper Enterprise e due anni dopo dà vita a Beautiful Bab, una serie ambientata in un collegio femminile. Nel 1925 crea Dumb Dora*, incentrata sulla simpatica e vivace Dora Bell, che abbandonerà nell'aprile 1930 nelle mani di Paul Fung per dar vita alla popolarissima Blondie*. Tranne *The Family Foursome* e *Colonel Potterby and the Duchess*, che per qualche tempo accompagnano le tavole domenicali di Blondie, quest'ultima serie lo impegnerà esclusivamente per oltre quarant'anni. Alla sua morte, avvenuta il 14 marzo 1973, la serie di Blondie è stata continuata da sua figlio Dean e da Jim Raymond, figlio del celebre Alex.

• YOUNG, LYMAN

Nato nel 1893 a Chicago, nell'Illinois, Lyman Young dimostra sin da ragazzo, come il fratello minore Murat, più noto come Chic, creatore della popolarissima Blondie*, una spiccata predisposizione per il disegno. Esordisce nel 1924, continuando *The Kelly Kids*, un fumetto creato da Charles William Kahles nel 1919, e tre anni dopo passa al King Features Syndicate, dando vita nel 1928 alla sua serie più popolare, *Tim Tyler's Luck**, i nostri Cino e Franco, le cui tavole domenicali verranno inizialmente affiancate da *The Kid Sisters* fino al 1935 e in seguito da Curley Harper, un coraggioso giornalista-investigatore privato.
Con assistenti del calibro di Alex Raymond* e di Charles Flanders, questo autore continua a occuparsi di *Tim Tyler's Luck* fino all'inizio degli anni Cinquanta, quando si ritira in Florida dopo aver affidato le strisce quotidiane al figlio Bob e le tavole domenicali a Tom Massey. Lyman Young è morto il 12 febbraio 1984.

Z

★ "ZACK!"
Pubblicato dalla tedesca Koralle Verlag sin dal 1972, questo settimanale a fumetti per ragazzi viene rilanciato nel 1979 con una serie di edizioni uscite contemporaneamente in vari paesi europei. Nonostante l'interessante materiale pubblicato sulle pagine di queste riviste (Michel Vaillant•, Blueberry•, Dan Cooper•, *Gli aristocratici*•, Eric Castel• e Peter O'Pencil di Sclavi• e Cavazzano•), la maggior parte di queste testate chiuderanno nel 1982 per problemi organizzativi ed economici.

♦ ZAGOR
Il coraggioso e scanzonato Zagor vive nella foresta di Darkwood, un luogo immaginario situato nel Nord-Est degli Stati Uniti. Anche se la maggior parte delle sue storie sono ambientate ai primi dell'Ottocento, in un West tradizionale, il suo campo d'azione spazia indifferentemente dal Nord canadese alle isole caraibiche e nelle sue avventure fanno spesso capolino la fantascienza, il *thrilling* e l'*horror*.
Rimasto in tenera età orfano di entrambi i genitori, massacrati dagli indiani guidati da un rinnegato bianco, Zagor (il suo nome completo è Zagor-Te-Nay e significa Spirito della scure) viene salvato da Wandering Fitzy, uno strano trapper, un po' poeta e un po' filosofo, e decide di diventare un giustiziere, una specie di Robin Hood. Si procura un costume fantasioso, elabora un personalissimo urlo di guerra e gira armato di una pistola e di una scure di pietra che maneggia con grande abilità.
Sin dalla prima avventura gli è accanto una simpatica spalla, un messicano rotondo e pavido chiamato semplicemente Cico (anche se il suo nome completo è Don Felipe Cayetano Lopez Martinez y Gonzales) che va con lui per libera scelta. Ed è fermamente convinto di quello che fa, anche se trova sempre il modo di rimbrottare l'amico perché è stanco, perché ha fame, perché i piedi gli fanno male e per mille altre ragioni ancora.
Creato nel 1961 da Guido Nolitta•, pseudonimo di Sergio Bonelli e da Gallieno Ferri•, questo personaggio è anche protagonista di un gioco per computer Commodore 64 messo in vendita nel 1989 dalla Systems.

Sopra:
Zagor, l'avventuroso eroe creato da Guido Nolitta e Gallieno Ferri.
© Sergio Bonelli Editore

Sopra:
Zanardi, un antieroe che non si ferma davanti a nulla ed è spesso impegnato in atroci beffe.
© Pazienza

♦ ZANARDI
Nata sulle pagine di "Cannibale" per poi approdare su "Frigidaire"• e infine su "Comic Art"•, questa serie è incentrata sulle imprese di tre giovani violenti e ribelli – Zanardi e i degni compagni Petrilli e Colasanti – tre antieroi da manuale che vivono una vita particolarmente spericolata e non si fermano davanti a nulla quando si tratta di organizzare qualche scherzo o di fare qualcosa sul filo della legge. Costi quello che costi.
Apparentemente senza casa e senza famiglia, e comunque sempre abbandonati a se stessi, i tre vanno ancora a scuola, di tanto in tanto, ma considererebbero il tempo trascorso in classe del tutto sprecato se non permettesse loro di architettare e attuare beffe, spesso atroci, ai danni dei loro compagni e dei loro professori. Come già in quelle di Pentothal•, anche in queste storie, realizzate a partire dal 1980, Andrea Pazienza•, alterna momenti drammatici a momenti spensierati, mescolando varie tecniche narrative e inserendo in un quadro realistico sequenze grottesche.

In alto, a destra:
Juan Zanotto, ritrattosi insieme a Barbara e ad altre sue affascinanti eroine.

• ZANIBONI, SERGIO
Nato nel 1937 a Torino, Sergio Zaniboni arriva ai fumetti dopo essere stato disegnatore tecnico, grafico pubblicitario e illustratore. Nel 1969 collabora alla rivista "Horror"• e poco dopo entra nello staff di Diabolik•, realizzando le matite di numerosissime avventure, attività che lo impegna ancora oggi. Dal 1972 collabora anche al "Giornalino"•, dove ha tra l'altro creato una serie di ambiente pugilistico (*Il campione*, su testi di Alberto Ongaro) e una serie poliziesca (Tenente Merlo, su testi di Claudio Nizzi).
Alla fine degli anni Ottanta, con uno stile completamente nuovo, Zaniboni si è impegnato in due serie umoristico-avventurose: *Speedy Car* su testi di Paola Ferrarini sul "Giornalino" e Pam & Peter su testi di Luigi Mignacco su "Comic Art"•. Ha anche disegnato una lunga avventura di Tex Willer• scritta da Nizzi e pubblicata nel 1991.

• ZANOTTO, JUAN
Nato il 26 settembre 1935 a Cucelio, in provincia di Torino, e trasferitosi a tredici anni

Pagina a fronte, in alto:
versione cinese de La signora dalle camelie di Dumas figlio.

Pagina a fronte, in basso:
un'immagine che non a caso ricorda il balletto, una forma di spettacolo che in Cina ha antiche tradizioni.

in Argentina con la famiglia, Juan Zanotto ha frequentato la Escuela Norteamericana de Arte (che in seguito sarà ribattezzata Escuela Panamericana de Arte, con professori del calibro di Alberto Breccia• e Hugo Pratt•). Nel 1953 è assunto dall'Editorial Codex per rimontare storie di altri autori, ma già l'anno dopo inizia a disegnare fumetti avventurosi, soprattutto western. Lavora per alcuni anni per l'inglese Fleetway e nel 1965 è assunto dall'Editorial Codex come disegnatore-illustratore, diventando direttore artistico di varie testate nel giro di pochi anni.
Dal 1974 ai giorni nostri, Zanotto è direttore artistico delle Ediciónes Record, sulle cui testate ha realizzato i suoi personaggi più famosi, tutti pubblicati in Italia sulle pagine di "Lanciostory"• e di "Skorpio": dal preistorico Henga, ribattezzato da noi Yor (su testi suoi e di Diego Navarro), a Wakantanka (su testi di Oesterheld•), dall'affascinante Barbara• a *Nueva York año cero* (entrambi disegnati su sceneggiature di Ricardo Barreiro), da *Cronicas del Tiempo Medio* (su testi di Emilio Balcarce) a *Penitenciario* (realizzato insieme al "solito" Barreiro).
Dopo che l'Eclipse Comics ha pubblicato negli Stati Uniti *Nueva York año cero* e *Cronicas del Tiempo Medio* alla fine degli anni Ottanta, nel 1991 Zanotto ha realizzato una *graphic novel* per la Marvel, *Warman*, ancora inedita in Italia.

▪ ZHONGHUA RENMIN GONGHEGUO

Specchio della realtà sociale della Cina, i *lian huan hau* (letteralmente "piccoli libri illustrati di immagini in serie") sono praticamente sconosciuti in Occidente e cercare di tracciarne una storia è impresa tutt'altro che facile. Quel poco che ne sappiamo in Italia deriva in gran parte dal volume *I fumetti di Mao*, un'antologia pubblicata nel 1971 da Laterza con testi di Jean Chesneaux, Umberto Eco e Gino Nebiolo, e all'ampio catalogo del Convegno internazionale del fumetto e della fantascienza di Prato, che nel 1982 ha dedicato la sua quinta edizione proprio alla Cina.
Anche se l'antica iconografia cinese non può naturalmente essere paragonata ai fumetti, non possiamo non registrare tra i protofumetti certe serie di immagini successive e concatenate che risalgono almeno alla dinastia Ming (XIV-XV secolo) e che spesso venivano usate per diffondere la morale confuciana. Nell'introduzione alla citata antologia, Nebiolo ricorda numerosi altri fumetti ante litteram stampati su grandi fogli all'inizio del secolo oltre a storie di fantasia e riduzioni illustrate pubblicate intorno agli anni Venti. Nella seconda metà degli anni Trenta incominciano a diffondersi nelle metropoli anche alcuni popolari personaggi statunitensi (Flash Gordon•, Mandrake•, The Phantom• e anche, secondo certe fonti, Mickey Mouse•, il nostro Topolino), ma la loro diffusione resta comunque circoscritta ai figli di quella borghesia che intreccia rapporti con gli occidentali.
L'uso didattico di questi "piccoli libri illustrati" incomincia a intensificarsi durante gli anni della Lunga Marcia di Mao Tse Tung, alla quale hanno partecipato anche alcuni autori professionisti. Ed è proprio in quel periodo che il fumetto cinese conquista una propria identità, tanto nei contenuti (le storie si politicizzano) quanto nell'aspetto grafico, che punta sulla rielaborazione della propria ricca esperienza figurativa.
Le stampe popolari e i fumetti, che esprimevano chiaramente e immediatamente la durezza del lavoro dei campi, la violenza dell'oppressione dei proprietari fondiari e la forza del movimento contadino, sembra abbiano contribuito non poco a diffondere i concetti della rivoluzione presso i contadini, tra i quali vi era un tasso altissimo di analfabetiso. Ben presto i fumetti (e altri mezzi di comunicazione di massa come le stampe popolari, i manifesti e i fotoromanzi) furono utilizzati come strumenti di informazione e di formazione ideologica, anche se tale tendenza si sarebbe accentuata dopo il 1949,

quando i comunisti avrebbero conquistato il potere, e soprattutto durante la Rivoluzione culturale voluta da Mao.
Durante questo periodo le tecniche espressive si arricchiscono di numerosi espedienti (dal fotoromanzo ai fotogrammi tratti dai disegni animati), mentre nella seconda metà degli anni Settanta incominciamo ad assistere a profonde modifiche, sia nel contenuto che nella veste grafica: il racconto diventa più descrittivo e meno politicizzato e il disegno più dinamico e moderno.
Pubblicati solitamente in fascicoli rettangolari di piccolo formato, pratico ed essenziale, dalle cinquanta alle centottanta pagine,

Sopra:
vignetta tratta dalla versione a fumetti de Lo Scimmiotto, un romanzo fantastico cinese del XVI secolo.

copertina a colori e interni in bianco e nero o con un colore "base", con una sola vignetta per pagina, pochissime nuvolette e lunghe didascalie (soltanto nella rivista "Lian huan hua Bao" si è scesi alla fine degli anni Settanta a qualche "compromesso" con la grafica del fumetto occidentale con l'introduzione delle strisce e di vere e proprie tavole con vignette di diverso formato), i fumetti cinesi sono diffusi capillarmente in tutto il paese in milioni e milioni di copie. Le storie hanno un altissimo indice di gradimento e, tranne quelle per i giovanissimi, non si rivolgono solo ai giovani ma anche agli adulti.
Paragonare i fumetti cinesi a quelli occidentali è comunque un metodo di valutazione sbagliato. Non fosse altro perché ci troviamo di fronte a prodotti realizzati da una civiltà millenaria molto dissimile, per molti aspetti, dalla nostra. Abituato a leggere fumetti ben diversi, scrive Jean Chesneaux, «il lettore occidentale si troverà senz'altro spaesato, rimarrà sconcertato e deluso». Ma non per questo bisognerà «giudicare "arretrata" la tecnica del fumetto cinese, perché non vengono usati gli effetti del cinema, perché non si sfrutta la risorsa della variazione delle dimensioni delle immagini, perché disegno e testo non risultano organicamente legati dalle nuvolette con il dialogo o infine perché tutto l'insieme è poco mosso». «Quanto poi al contenuto» - conclude Chesneaux - «ci saranno anche qui non minori motivi di sorpresa: assenza totale di qualsiasi clima di sogno, niente suspense, bando al superman e agli exploit inverosimili, nessuna superpotenza malefica, nessun effetto di terrore o di smarrimento; solamente delle persone semplici, animate da buoni sentimenti, le cui comuni vicende costituiscono l'oggetto di una narrazione che punta esplicitamente a far opera di educazione politica».

◆ ZIG ET PUCE

Creati nel 1925 dal francese Alain Saint-Ogan• e apparsi sulle pagine del settimanale "Le Dimanche illustré" per poi essere riproposti da Hachette in una lunga serie di albi a partire dal 1928, Zig e Puce sono due intraprendenti ragazzini, uno alto e mingherlino e l'altro più piccolo e paffuto, che intraprendono un lungo viaggio intorno al mondo spingendosi, addirittura nel XXI secolo, su Marte e su Venere.

Immancabile compagno di tante avventure il furbo e sussiegoso pinguino Alfred•, incontrato dai due al Polo Nord (e sembra che a lungo nessuno si sia mai accorto dell'incredibile errore, visto che i pinguini vivono in realtà al Polo Sud!) e divenuto col tempo una specie di mascotte nazionale prima del boom di Asterix•. All'inizio degli anni Cinquanta, l'autore ha abbandonato i suoi personaggi, che sono stati ripresi dal 1963 al 1969 dal disegnatore belga Michel Regnier, più noto con lo pseudonimo di Greg•.

◆ ZIGGY

È la perfetta incarnazione del perdente nato, una specie di Fantozzi all'ennesima potenza. Gliene capitano sempre di tutti i colori ed è addirittura capace di prendere una multa per eccesso di velocità sull'autoscon-

Sopra:
vignetta simbolica di particolare efficacia di un moderno fumetto cinese.

In alto:
copertina dell'edizione cinese di un albo di Mickey Mouse.

Sopra:
Zig e Puce insieme al pinguino Alfred.
© Saint-Ogan

Pagina a fronte, in alto:
l'imperturbabile Ziggy, un perdente nato.
© Universal Press Syndicate

Pagina a fronte, in basso:
i principali protagonisti di Zio Boris.
© Castelli

tro! Sereno e davvero imperturbabile, questo dolce e tragico personaggio, creato nel 1966 dallo statunitense Tom Wilson per un piccolo quotidiano di Pittsburgh, non si scompone mai e subisce sempre tutto con grande rassegnazione.
Assai popolare soprattutto negli Stati Uniti, Ziggy non è solo protagonista di tavole domenicali e vignette, quasi sempre mute, ma anche di moltissimi biglietti d'auguri e di numerosi oggetti di cancelleria.

• ZIO BORIS

Maldestro creatore di mostri, Zio Boris è protagonista di una delle poche strisce di un certo successo nate in Italia. Ricca di riferimenti alla serie televisiva degli Addams e ai film dell'orrore degli anni Trenta, questa striscia si avvale di un "cast" di tutto rispetto (un licantropo, un vampiro pasticcione, un fantasmino, un teschio volante con tanto di cilindro e chi più ne ha più ne metta), mentre le battute si rifanno tanto ai classici temi dell'humour nero quanto agli spunti satirici offerti dalla cronaca e dalla realtà quotidiana.
Creata da Alfredo Castelli• e da Carlo Peroni• e apparsa inizialmente sulle pagine di "Horror"• a partire dal 1970, questa serie è stata in seguito continuata dallo stesso Castelli e da Daniele Fagarazzi• sul "Corriere dei Ragazzi"•.

• ZODIAKO

Per salvare la Terra dalla distruzione, i segni zodiacali uniscono i loro straordinari poteri dando vita all'invincibile Zodiako, un essere praticamente perfetto che racchiude in sé i loro incredibili poteri: il Capricorno gli dà il dono della metamorfosi, il Leone la forza, la Bilancia l'equilibrio e cosí via. Graficamente inconsueta e assai complessa dal punto di vista narrativo, questa storia è stata realizzata dal brasiliano Jayme Cortez nel 1974 ed è stata pubblicata in Italia su "Sgt. Kirk"•.

• ZORRO

Creato nel 1919 dal romanziere statunitense Johnston McCulley e portato più volte sullo schermo, Zorro è un invincibile vendicatore mascherato che nella seconda metà del secolo scorso combatte per la giustizia e la libertà nella California meridionale contro i soprusi del comandante della guarnigione di Los Angeles. Suo segno distintivo, la classica "Z" che disegna dappertutto con la spada, anche sugli abiti dei suoi nemici. Nella vita di tutti i giorni Zorro è Don Diego de la Vega, un dandy rientrato in patria dopo una lunga permanenza in Europa e che nessuno immaginerebbe capace di simili imprese.
Tra le numerose versioni di Zorro, la più popolare è probabilmente quella televisiva, realizzata dalla Disney a partire dal 1957 e ottimamente interpretata da Guy Williams, un attore dotato di notevole fascino che contribuí non poco, con la sua interpretazione atletica e scanzonata, degna del miglior Fairbanks, al successo della serie. Contemporaneamente al boom televisivo, Alex Toth• e altri disegnatori, tra i quali bisogna ricordare almeno Warren Tufts•, hanno realizzato, su testi di autori rimasti anonimi, numerose avventure a fumetti di questo personaggio. Quando questa produzione è stata pubblicata nel nostro paese, alcune storie sono state realizzate ex novo da autori italiani come Giuseppe Perego e Guido Zamperoni.

• ZORRY KID

Questo personaggio è una gustosa parodia del classico Zorro•, protagonista di storie tipicamente jacovittesche, con vignette zeppe di personaggi, giochi di parole e situazioni surreali. Anche in questo caso c'è un giovane californiano, Kid Paloma, che, stanco delle prepotenze del governatore, Don Pedro Magnapoco, indossa una mascherina nera trasformandosi in Zorry Kid, nemico di tutte le ingiustizie. E dato che Kid Paloma trascorre ostentatamente il proprio tempo ballando il flamenco, disinteresandosi di tutto e di tutti, nessuno potrebbe mai scoprire il suo segreto.
Creato da Benito Jacovitti•, uno dei più prolifici autori umoristici del fumetto italiano, e apparso sulle pagine del "Corriere dei Piccoli"• dal 1968 al 1973, il divertente Zorry Kid è stato utilizzato dalla pubblicità ed è in seguito approdato sul settimanale cattolico "Il Giornalino"•.

• ZUZZURRO E GASPARE

Diventati famosi grazie ai loro spettacoli cabarettistici e alle loro apparizioni televisive, nel 1985 Zuzzurro e Gaspare (al secolo Andrea Brambilla e Antonio Formicola) sono diventati anche protagonisti di una serie di strisce e tavole comiche disegnate da Guido Silvestri, in arte Silver•, autore del popolarissimo Lupo Alberto•. Dalla loro collaborazione sono nati due volumi, *I casi di Zuzzurro e Gaspare* e *Salve... sono il titolo*, pubblicati rispettivamente dalla Glénat Italia e dalla Rizzoli, che vogliono ricreare, con alterne fortune, il clima un po' surreale dei loro spettacoli.

In alto:
Zorro, nella versione di Alex Toth.

Sopra:
Zorry Kid, una divertente parodia di Zorro.

I GRANDI PERSONAGGI
DEL FUMETTO MONDIALE
E LA LORO STORIA
DAL DEBUTTO
ALLE PIU' RECENTI
TRASFORMAZIONI; I PIU'
IMPORTANTI AUTORI
E DISEGNATORI
E LE RIVISTE CHE HANNO
DIFFUSO I COMICS IN OGNI
ANGOLO DEL MONDO.

LA PIU' COMPLETA
E AGGIORNATA
ENCICLOPEDIA DEL
FUMETTO, ARRICCHITA
DA PIU' DI 700 ILLUSTRAZIONI
E DI FACILE CONSULTAZIONE.

UN'OPERA
INDISPENSABILE PER
OGNI APPASSIONATO.

ISBN 88-04-35544-1
9 788804 355441